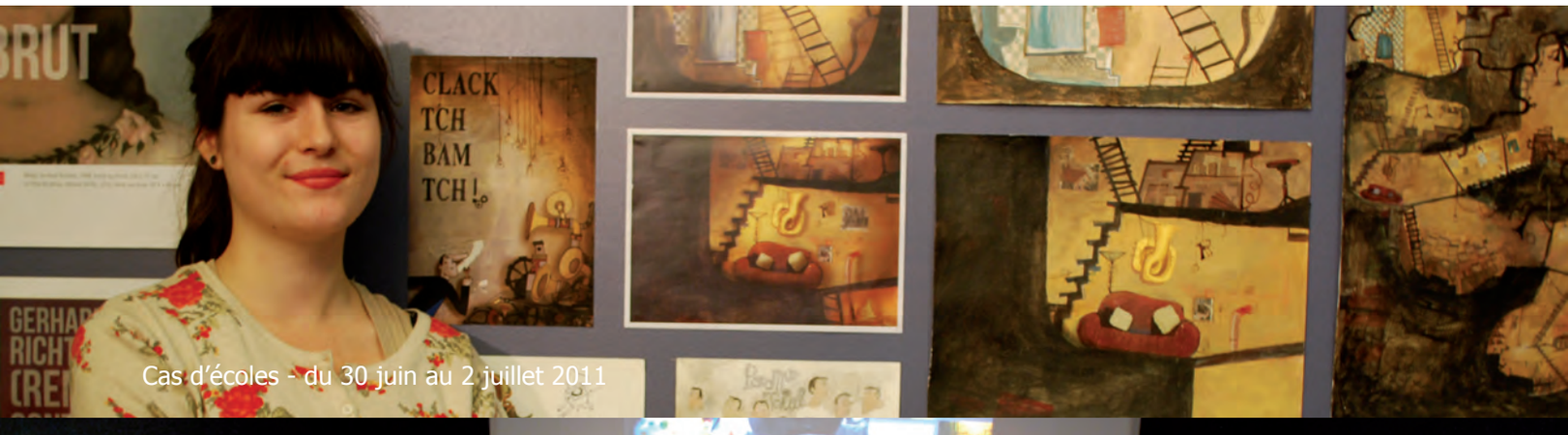
Rapport d'activités 2011



Cas d'écoles - du 30 juin au 2 juillet 2011

Journée professionnelle - Les 2 ans du Pôle Images - 1er juillet 2011

e-virtuoses à Valenciennes - 30 et 31 mai 2011

PLAY_ PÔLE IMAGES
NORD-PAS DE CALAIS

« Le véritable voyage de découverte ne consiste pas à chercher de nouveaux paysages, mais à avoir de nouveaux yeux »

Marcel Proust, *A la recherche du temps perdu*

Qu'est-ce que signifie « apprivoiser »? C'est une chose trop oubliée, dit le renard. Ça signifie « créer des liens... » (…) je n'ai pas besoin de toi. Et tu n'as pas besoin de moi non plus. Je ne suis pour toi qu'un renard semblable à cent mille renards. Mais, si tu m'apprivoises, nous aurons besoin l'un de l'autre. Tu seras pour moi unique au monde. Je serai pour toi unique au monde... »

Antoine de Saint-Exupéry, *Le Petit Prince*

SOMMAIRE

Introduction .....page 7

Action 1 : Affiner le périmètre du Pôle .....page 11

Action 2 : Fédérer l'activité régionale en recherche – Création d'un GIS.....page 15

Action 3 : Fédérer l'activité régionale en formation.....page 21

Action 4 : Renforcer la dynamique régionale par la création de rendez-vous réguliers et concrets, organisation de quatre grands rendez-vous à visibilité internationale.....page 29

Action 5 : Contribuer au développement, à l'animation et à la complémentarité des sites du Pôle Images .....page 51

Action 6 : Rendre visible le travail et améliorer l'insertion des jeunes, des étudiants diplômés et globalement des jeunes professionnels .....page 73

Action 7 : Créer un outil financier collaboratif d'émergence des innovations d'usage .....page 81

Action 8 : Accroître l'attractivité régionale en nouant des partenariats internationaux .....page 89

Action 9 : Accélérer l'internationalisation des entreprises .....page 95

Action 10 : Accompagnement spécifique des entreprises.....page 107

Action 11 : Imaginer la structuration euro-régionale.....page 111

Action 12 : Développement des fonds thématiques dans une perspective eurorégionale .....page 113

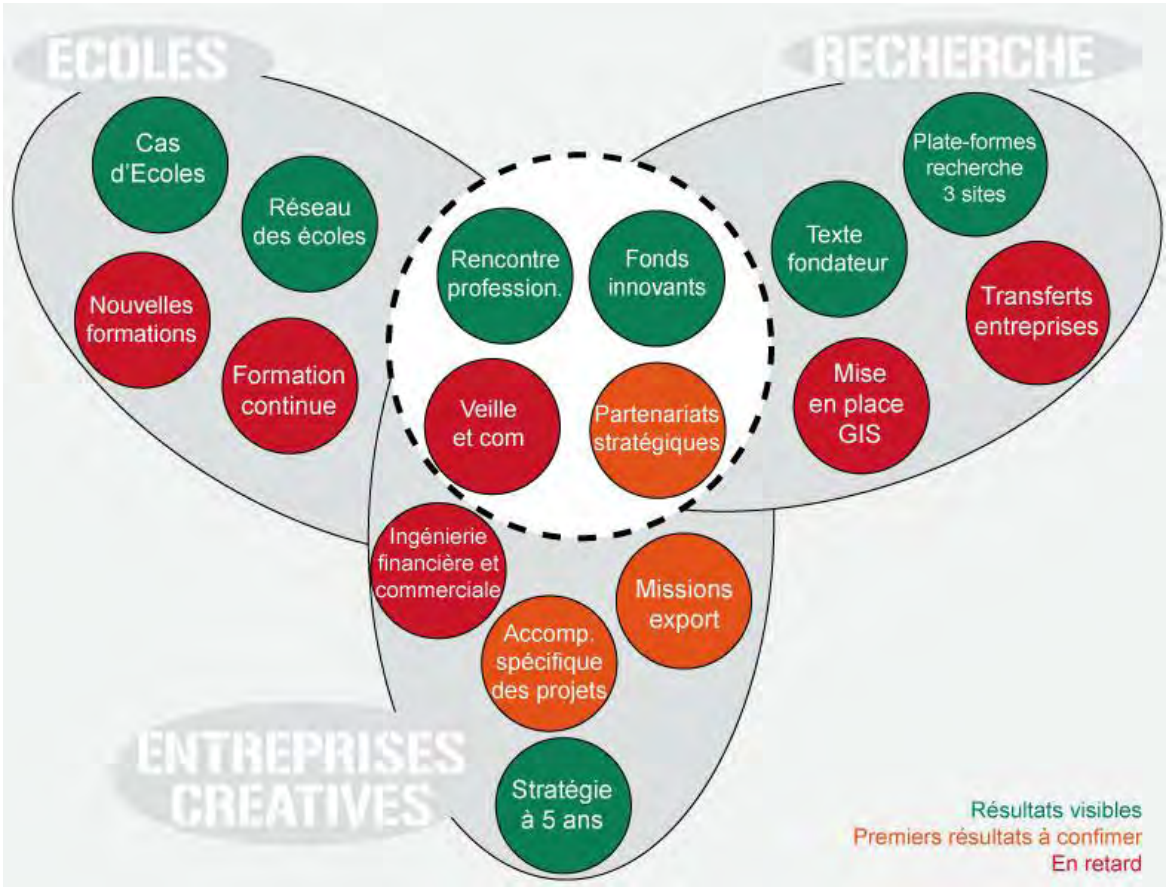
Action 13 : Mise au point d'une politique claire d'appellation et de communication .....page 119

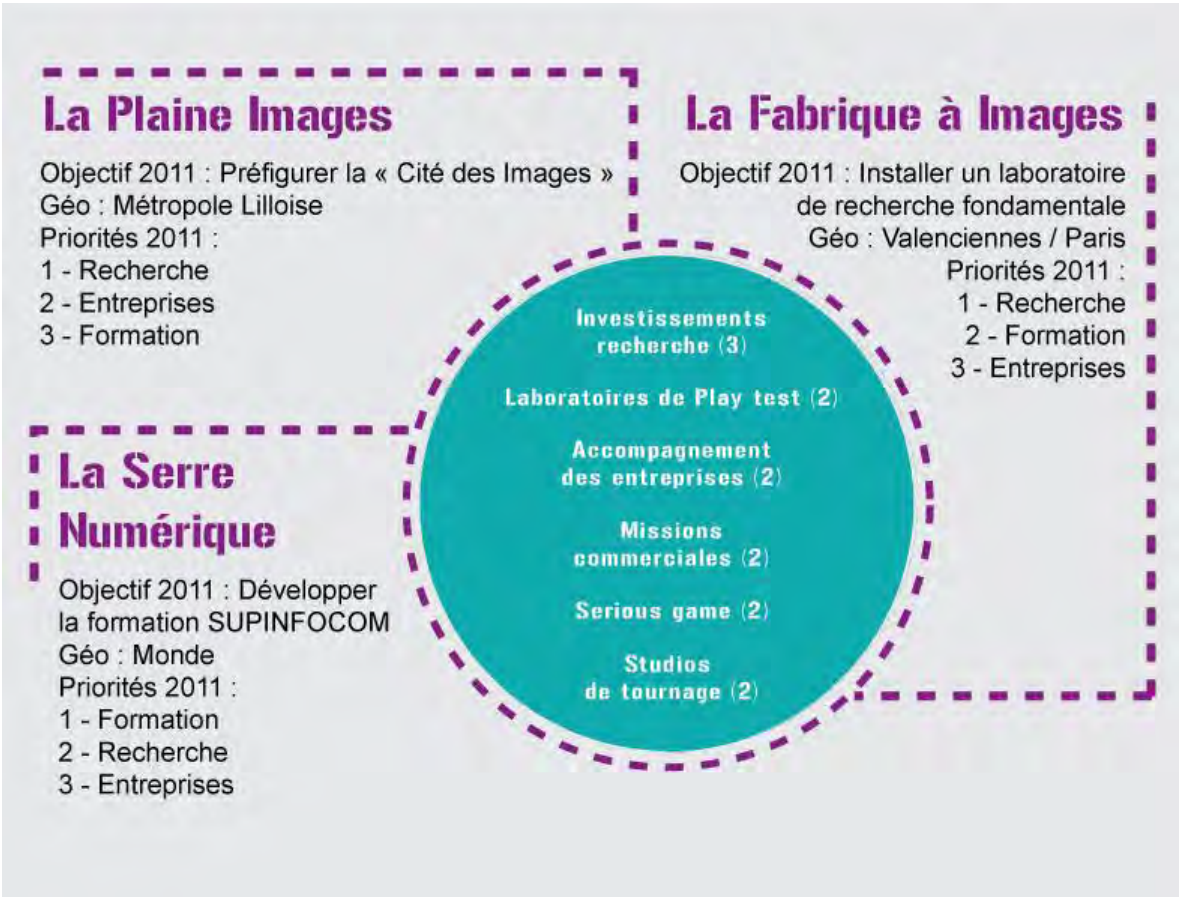
Action 14 : Assurer la présence de la filière Images dans les prochains évènements transfrontaliers et d'envergure internationale .....page 133

Action 15 : Mise en place d'actions de veille .....page 137

Action 16 : Mettre au point une stratégie sur la localisation de la chaîne de la valeur.....page 139

Action 17 : Identifier les partenaires économiques, éducatifs et scientifiques.....page 147


ECOLES
RECHERCHE
Cas d'Ecoles
Réseau des écoles
Nouvelles formations
Formation continue
Rencontre profession.
Fonds innovants
Veille et com
Partenariats stratégiques
Texte fondateur
Plate-formes recherche 3 sites
Transferts entreprises
Mise en place GIS
Ingénierie financière et commerciale
Missions export
Accomp. spécifique des projets
Stratégie à 5 ans
ENTREPRISES CREATIVES
Résultats visibles
Premiers résultats à confimer
En retard


La Plaine Images
Objectif 2011 : Préfigurer la « Cité des Images »
Géo : Métropole Lilloise
Priorités 2011 :
1 - Recherche
2 - Entreprises
3 - Formation
La Fabrique à Images
Objectif 2011 : Installer un laboratoire de recherche fondamentale
Géo : Valenciennes / Paris
Priorités 2011 :
1 - Recherche
2 - Formation
3 - Entreprises
Investissements recherche (3)
Laboratoires de Play test (2)
Accompagnement des entreprises (2)
Missions commerciales (2)
Serious game (2)
Studios de tournage (2)
La Serre Numérique
Objectif 2011 : Développer la formation SUPINFOCOM
Géo : Monde
Priorités 2011 :
1 - Formation
2 - Recherche
3 - Entreprises

Une communauté en marche, une année 2012 décisive

Un petit schéma valant mieux qu'un long discours, je vous en propose trois pour résumer l'année écoulée et dégager nos priorités pour 2012.

Le premier schéma propose **une photographie très épurée** de chacune des trois principales familles et du Pôle. Seules les quatre actions les plus importantes sont mentionnées avec un classement simple : vert s'il y a des résultats visibles ; orange s'il y a des premiers résultats à confirmer ; rouge quand nous sommes en retard.

La recherche a été incontestablement la vedette de 2011. Les trois territoires ont su mené une réflexion commune pour proposer une offre concertée d'équipements de recherche pour le FEDER. Un texte fondateur sur la recherche en région a été écrit de manière concertée : il devait servir de base à la création d'un Groupement d'Intérêt Scientifique (GIS) qui ne semble plus faire l'unanimité. La question de la valorisation des résultats de la recherche reste encore à préciser.

Du côté **des formations**, deux points forts : la construction d'un réseau des écoles et « Cas d'Ecoles », une première manifestation des travaux des étudiants. En revanche, pas vraiment de nouvelles formations à part le data journalisme et un lien encore lointain avec la formation continue, pourtant l'objet de beaucoup d'attention du Conseil régional.

Le point le plus positif pour **les entreprises** est sans aucun doute la réflexion menée par plusieurs organisations professionnelles (Game In, Noranim et ASPAN) sur leur stratégie à 5 ans. Les missions à l'export sont trop centrées sur le jeu vidéo et l'animation et l'accompagnement des projets reste à préciser entre le Pôle et les sites. Les dispositifs financiers sont insuffisants malgré la création d'un nouveau fonds « Expériences interactives ».

La communauté du **Pôle Images** se renforce au fil des rencontres. Nos trois fonds sont des outils uniques à ce jour en France que bien des régions nous envient. Il est temps de donner plus de corps à nos partenariats avec d'autres régions françaises et européennes. Notre communication reste confuse, notre activité de veille insuffisante et peu valorisée.

Le deuxième schéma porte sur **les priorités des trois territoires en 2011** vues depuis l'équipe du Pôle Images. L'exercice est simple : il consiste à définir un objectif principal, une aire d'action et classer l'ordre des priorités en 2011 entre formation, entreprise et recherche. Enfin, on cherche à identifier les thèmes qui ont réuni en 2011 un, deux, voire trois territoires.

Les futurs équipements de **recherche-développement** ont eu clairement la priorité, calendrier du FEDER oblige. L'accompagnement des **entreprises** est passé en seconde, voire en troisième position : deux beaux projets ambitieux (la préfiguration de l'Imaginarium à Tourcoing et l'inauguration du campus SINPOFOCOM de Puné en Inde) ont mobilisé, à juste titre, beaucoup d'énergie.

Les 8 cartes des TPE créatives
Maitriser les nouvelles écritures numériques
Collaborer avec les bons chercheurs
Faire de la veille communautaire
Trouver les bons collaborateurs
Financer un prototype ou un pilote
Expérimenter avec le public visé
Trouver son modèle économique
Sécuriser sa propriété intellectuelle

A noter que les trois territoires mènent, chaque année, **de plus en plus de projets en commun** : un seul sujet (les équipements RD) les mobilise tous les trois mais cinq autres sujets en mobilisent au moins deux d'entre eux.

2012 sera une année décisive pour l'industrie régionale de l'image, à quatre titres :

- **Un plan d'actions rationalisé et enrichi, après deux premières années de fonctionnement** : réduction des actions de 18 à 10, création d'une nouvelle manifestation (PROTOPITCH) pour mettre en contact les « pépites » régionales avec des financeurs, regroupement des 2 fonds sous une seule bannière « Expériences interactives »…

- **L'accompagnement des entreprises** sera clairement notre priorité. Nous avons créé le Pôle Images avec un objectif clair : développer l'industrie de l'image et créer des emplois qualifiés en région. Ceci passe par la mise en place d'un dispositif spécifique pour accompagner la croissance des TPE créatives (voir les huit cartes ci à côté) qui demain deviendront d'autres « Ankama ». A nous d'inventer la coproduction entre le Pôle et les territoires et d'adapter l'exemple du Pôle de compétitivité Imaginove et de ses trois territoires (Lyon, Annecy et Valence).

- **Une structure originale et unique** : dans un monde qui change vite, nous devons, nous aussi, faire preuve d'innovation et adapter nos structures. Vingt-cinq ans après sa création, le CRRAV devrait fusionner avec le Pôle Images d'ici à la fin de l'année. La nouvelle structure ainsi créée, unique en France, soutiendrait toutes les œuvres à base d'images avec une triple mission : artistique, économique et innovation. D'ici là, il nous faudra construire un plan stratégique à 3 ans, en concertation avec l'ensemble des acteurs de l'image issus du CRRAV et du Pôle Images

- **La visibilité internationale** de l'industrie créative régionale : en 2011, SUPINFOCOM a créé l'évènement en Inde ; en 2012, l'Imaginarium lancera les festivités régionales ; en 2014, ce sera le tour de la Serre Numérique suivie par La Fabrique à Images. La région a sans aucun doute de belles cartes en mains mais notre image reste encore brouillée pour bien des acteurs. Le nom de la future structure devra être réfléchi avec les partenaires régionaux et territoriaux afin de donner une plus grande clarté à nos actions.

Enfin, un grand merci au Conseil Régional Nord-Pas-de-Calais, à Lille Métropole, à la CCI Grand Hainaut, à Valenciennes Métropole, à la Communauté d'Agglomération de la Porte du Hainaut, au Centre National du Cinéma et de l'Image Animée ainsi qu'au Conseil d'Administration présidé par Michel-François Delannoy pour leur soutien fidèle et efficace !

Vincent LECLERCQ
Directeur général

GUIDE 2011
DES ACTEURS DE L' IMAGE
EN NORD - PAS DE CALAIS
PLAY_
PÔLE IMAGES
NORD - PAS DE CALAIS
Unconny Games crée des jeux vidéo, univers et aux inspirations artistiques variées

Année	2010	2011	Evolution
Entreprises	75	118	+43
Recherche	7	22	+ 15
Formation	20 (établissements)	21 établissements 62 formations	+ 1
Organisations professionnelles	9	9	-

1 Affiner le périmètre du pôle

RAPPEL DES OBJECTIFS

- Etablir une cartographie régionale des familles du Pôle. Elaboration d'un guide annuel papier et des dépliants en français et anglais disponibles aussi en ligne sur le site du Pôle.
- Mettre en place des actions spécifiques en direction des «nouveaux entrants» : artistes, designers, journalistes, agences web, musées…

RESULTATS 2011 / CE QUI A MARCHE

- Réalisation du guide des acteurs de la filière 2011 et mise en ligne sur le site du Pôle.
- Réalisation de 3 plaquettes spécifiques (recherche, formation, organisations professionnelles) en français et en anglais.
- Forte augmentation des entreprises dans le guide.
- Bonne visibilité des trois familles (recherche, formation, entreprises).
- Le périmètre est maintenant défini :

  - **audiovisuel** dont nouveaux formats comme les Webdocs, les newsgames, etc….
  - **Jeux vidéo** dont les serious games
  - **Agences Web** travaillant sur les contenus
  - **Musées/établissements culturels (« détenteurs de contenus »)**
  - **Technologies innovantes** : tactile, mobile, réalité augmentée, immersion, 3D

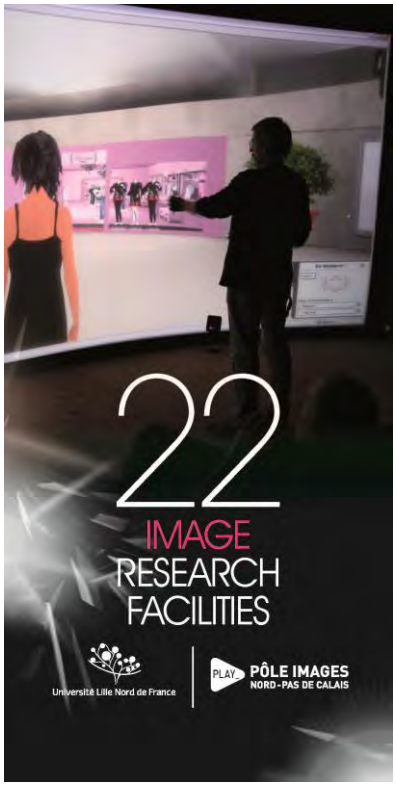
CE QU'IL FAUT AMELIORER

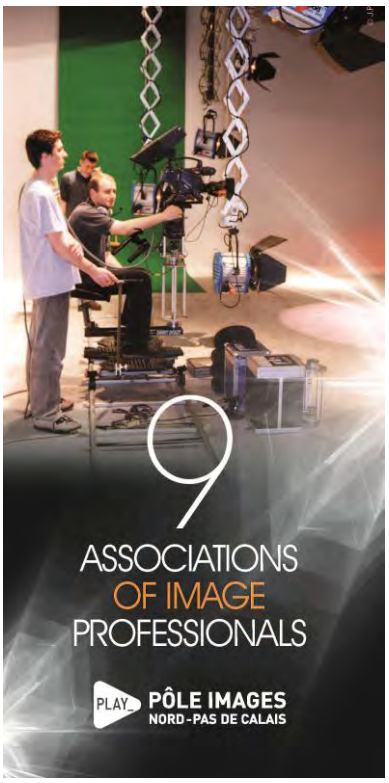
- Version plus dynamique sur le site en 2012 (recherche par genre).
- Utilisation des réseaux sociaux pour renforcer les dynamiques.
- Développer la réflexion entre les « familles » sur des thèmes connus comme l'accompagnement des entreprises et le partenariat avec les écoles et les laboratoires.

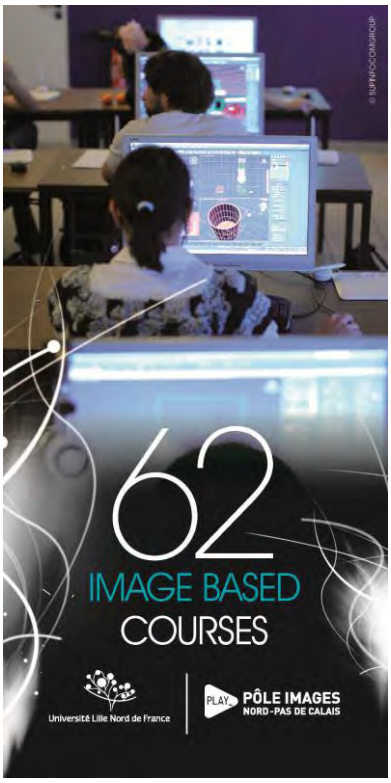
22
COMPÉTENCES
RECHERCHE
EN IMAGE
Université Lille Nord de France
PÔLE IMAGES
NORD-PAS DE CALAIS

9
ASSOCIATIONS
DE PROFESSIONNELS
DE L'IMAGE
PÔLE IMAGES
NORD-PAS DE CALAIS

62
FORMATIONS
À L'IMAGE
PÔLE IMAGES
NORD-PAS DE CALAIS


22
IMAGE
RESEARCH
FACILITIES
Université Lille Nord de France
PÔLE IMAGES
NORD-PAS DE CALAIS


9
ASSOCIATIONS
OF IMAGE
PROFESSIONALS
PÔLE IMAGES
NORD-PAS DE CALAIS


62
IMAGE BASED
COURSES
Université Lille Nord de France
PÔLE IMAGES
NORD-PAS DE CALAIS

Bilan détaillé

- Le travail collectif du réseau des formations s'est engagé avec beaucoup d'enthousiasme de la part des établissements. *Cas d'écoles*, en juillet (voir plus loin), en est une très belle illustration mais aussi le Salon des métiers du mois de février. L'inventaire exhaustif et le dépliant (deux versions en février puis en mai) permettent de bien identifier la richesse régionale.
- Dans la première moitié de l'année 2011, le Pôle a motivé 15 équipes de recherche (150 chercheurs ou enseignants-chercheurs permanents) à s'impliquer dans le Pôle et valider une stratégie de recherche sous le titre "Sciences du visuel : Images et création numérique" avec 5 thématiques identifiées : Cultures visuelles, Perception/interaction, Art Sciences et Technologie, Technologie de l'information et de la communication pour l'enseignement, Nouveaux formats audiovisuels.

  Quatre succès visibles de l'année 2011 sont :
  - l'Equipex iDive,
  - le recrutement de l'expert national Julian Alvarez par la CCI Grand Hainaut et sa mise à disposition partielle au Pôle Images,
  - l'avis du Conseil d'Administration du Pôle du 10/10/2011 lançant l'équipement des trois sites Plaine Images, Fabrique à Images et Serre Numérique,
  - l'implication d'une dizaine de chercheurs dans les projets soutenus par les Fonds Expériences Interactives et Serious Game.

- Du côté des entreprises, l'élément le plus positif est sans conteste le fait que plusieurs organisations professionnelles se lancent dans une réflexion prospective. Après Game In l'année dernière, c'est au tour de Noranim (animation) et de l'ASPAN (audiovisuel) de se projeter dans une stratégie à 5 ans.
  En savoir plus :
  www.game-in.org
  www.noranim.org

	Objectif 2011	Résultat 2011
Nombre de citations du Pôle Images dans les rapports et les sites WEB des laboratoires et dans les sites des chercheurs.	15	10
nombre de projets collaboratifs entre sciences technologiques et SHS	3	0**
nombre de chercheurs impliqués dans les actions du Pôle	30	20***
nombre de contrats (entre entreprises et laboratoires	10	5 *

*les jurys du Pôle images ayant eu lieu en fin d'année, les cinq contrats sont en négociation.
**Les projets collaboratifs SHS / sciences technologiques seront mis en place dans la dynamique des sites.
*** Universitaires travaillant dans les projets soutenus, s'exprimant dans nos manifestations ou participant à nos jurys.

2 Fédérer l'activité régionale en recherche – Création d'un GIS

RAPPEL DES OBJECTIFS

- Construire une politique régionale de recherche sur l'image avec les équipes concernées
- Réponse commune aux appels à projets et mise en place d'un Groupement d'Intérêt Scientifique (GIS) associé au PRES Lille Nord de France

RESULTATS 2011 / CE QUI A MARCHE

Outre la création d'une communauté de recherche régionale, nous avons obtenu trois succès majeurs en 2011 :

- l'arrivée de Julian Alvarez à la CCI Grand Hainaut pour configurer la recherche « jeu vidéo » à la Serre Numérique et pour assurer le rôle d'expert « serious game » pour le Pôle Images.
- la mise en place de recherche sur les trois sites (notamment la signature d'un premier partenariat entre la CCI Grand Hainaut et un laboratoire universitaire régional : le CIREL)
- L'obtention de l'Equipex Idive pour la Plaine Images.

CE QU'IL FAUT AMELIORER

- Nous devons lancer une démarche vers les universités après la mise en place des nouvelles directions (c'est actuellement la période électorale) afin d'associer les équipes que nous ne connaissions pas ainsi que celles qui travaillent dans le périmètre des musées, et du tourisme
- Il est également important que les chercheurs s'impliquent davantage dans le pilotage régional recherche de « sciences du visuel : images et création numérique ». Pour cela nous allons travailler avec les directions des laboratoires pour que « les sciences du visuel » soient clairement identifiées dans les futurs contrats quinquennaux (2014-2018) des laboratoires.

Extrait du document de synthèse du Ministère :

Équipement d'excellence (2ème appel à projet)

PROJET iDIVE

MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE

COMMISSARIAT GÉNÉRAL À L'INVESTISSEMENT

INTITULE DU PROJET		iDIVE : Recherche et Innovation dans les Environnements Visuels Numériques et Interactifs
FINANCEMENT TOTAL		3 650 000 €
COORDINATEUR(S) ET PARTENAIRE(S) DU PROJET		PRES Nord de France / Unité de REcherche en sciences Cognitives et Affectives, Centre d'Etudes des Arts Contemporains, Institut de Recherches Historiques du Septentrion, Laboratoire Paul Painlevé, Laboratoire d'Automatique de Génie Informatique et Signal, Laboratoire d'informatique fondamentale de Lille, Maison Européenne des Sciences de l'Homme et de la Société, Savoir Texte Language
SECTEUR SCIENTIFIQUE		Sciences Sociales et Humanités
DESCRIPTION		IDIVE est une plateforme interdisciplinaire (SHS et Informatique) de recherche relative aux environnements visuels numériques et interactifs. La plateforme permettra l'analyse et la mise au point d'environnements visuels numérisés, pour lesquelles elle propose trois perspectives complémentaires: (i) la construction socio-culturelle des artefacts visuels, (ii) l'analyse de la réception des contenus visuels, (iii) la création artistique dans les contextes visuels contemporains.
APPORTS POUR	LA SCIENCE	La plateforme propose un croisement très original entre l'analyse des émotions esthétiques, l'approche cognitive des contenus visuels et la théorie du signal qui permettra de s'engager sur de nouveaux champs scientifiques associés aux usages du numérique. Le projet permettra des avancées importantes dans le domaine des sciences cognitives et dans le domaine de la visualisation de contenus complexes grâce à l'élaboration de nouvelles approches en traitement de l'information.
	LE CITOYEN	Le projet IDIVE revêt un intérêt social immédiat, à la fois par sa capacité à proposer une réflexion sur la construction des artefacts visuels et par son aptitude à prendre part à la mise au point de productions visuelles à haute teneur esthétique. Il va se traduire par de nouveaux contenus artistiques multimédia qui trouveront un intérêt très fort chez les jeunes avec l'apparition de nouveaux jeux ou de nouveaux types d'expositions artistiques.
	LE SYSTEME DE RECHERCHE	Le projet va permettre à la France de se doter d'une d'une plateforme analogue au Center for Advanced Visual Studies du MIT (Etats-Unis) et renforcer ainsi sa compétitivité scientifique dans ce domaine. IDIVE entretiendra des coopérations, avec les instruments européens de même périmètre et d'ambition comparable, comme le Center for Affective Science de Genève, le Media Center of Art and Design (MECAD) de Barcelone ou le Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) de Karlsruhe.
	L'ECONOMIE	Le secteur des Industries Créatives et Culturelles représente déjà en Europe 3% des emplois et 3.3% du PIB, et de grands espoirs sont fondés sur ce domaine en matière de restauration et de développement de la compétitivité européenne. En particulier, un certain nombre de secteurs (patrimoine artistique et monumental, archives, bibliothèques, arts visuels, architecture, arts du spectacle, multi-media) et de fonctions (conservation, création, production, dissémination, commerce et éducation) y sont considérés comme d'importance majeure. Tel est le périmètre de la plateforme IDIVE, dont on donc peut attendre une contribution significative au développement économique régional (Pôle "Image" du Nord Pas de Calais)
LOCALISATION	REGION(S)	Nord-Pas-de-Calais
	VILLE(S)	Tourcoing (Lille)

Bilan détaillé

Mise en place de la stratégie recherche

Jusqu'au mois de février, on a travaillé à la rédaction d'un premier document. Aujourd'hui 15 équipes et 7 équipements sont regroupés autour de la dynamique « sciences du visuel : images et création numérique » avec plus de 160 chercheurs permanents impliqués. Voici une description thématique en cinq thèmes :

⇨ Cultures visuelles
Laboratoires impliqués : IRHIS – LISIC – GERIICO – URECA – MINT - DeVisu
RTP Visual Studies : Programme national de l'INSHS du CNRS (UMR IRHiS)
Thèmes :
- Diachronie et construction sociale des objets visuels
- Reconstruction virtuelle et expérimentale du passé
- Interdisciplinarité, méthodologie et épistémologie

Partenariats : RTP Visual Studies, Duke University (USA) et Jacobs University (Bremen)

⇨ Perception/interaction
Laboratoires : URECA - FOX - MINT - SMAC -MIIRE - LAMIH - NOCE – LISIC - CEAC
Thèmes :
- Modélisation et simulation de comportement
- Geste d'interaction, perception de l'espace
- Exploration visuelle des contenus
- Impact émotionnel et appropriation

Partenariats : entreprises de nouvelles technologies 3D, RA, play test, multi-touch etc.

⇨ Art, Sciences et Technologies
Laboratoires : CEAC – GERIICO – MINT - IEMN
Thèmes :
- Installations interactives, Game Art, Arts sur internet
- Réflexion et usages de la modélisation/visualisation 3D
- Images et mathématiques
- Nouveaux dispositifs de diffusion et de restitution

Partenariats : Le Fresnoy

⇨ Technologies de l'information et de la communication pour l'éducation
Laboratoires : CIREL – NOCE – LAMIH - LISIC
Thèmes :
-Nouveaux formats de formation
-Serious Game : Conception et analyse des usages
-Utilisation de la simulation
-Université virtuelle

Partenariat : CCI Nord de France Collaboration avec Game-In North

⇨ Nouveaux formats audiovisuels
Laboratoires : DEVISU - GERIICO
Thèmes :
-Audiovisuel interactif
-Images dans la ville
-Data journalisme
-Web-documentaire
-Influence croisée cinéma et jeux vidéos

Partenariat : ESJ

Innov'embre

Nous avons également participé aux Innov'embre et avons ainsi assuré 16 rendez-vous d'affaires :

1) Popaganda, http://www.popaganda.fr/
   Agence de communication pour le milieu culturel
2) Actemis, http://www.actemis.com/
   Cabinet de conseil en stratégie de l'innovation (financement OSEO, CIR, JEI + étude de marché + PCRD)
3) Planet Nemo, http://www.planetnemo.fr/
   Planet Nemo actuellement créateur d'animations, veut se diversifier
4) Wip On, http://www.wipon.fr/
   Spécialistes de 3D et animation, souhaite s'impliquer davantage en R&D
5) Netice , http://netice.fr/eportfolio/
   Discussion avec Y Peter sur le volet technologique.
   Entreprise entre le social, la pédagogie et les TIC.
6) Mobilit Studio, http://www.mobilit-studio.fr/
   Société de développement d'application mobile, souhait d'être accompagné pour un projet de Serious Game.
7) Sogedep , http://www.sogedev.com/
   société de conseil en montage de dossiers de financement public
   c'est un gros acteur national.
8) Webpulser, http://www.webpulser.com/accueil
   Discussion avec Q Tousart autour de Magic wall : une vitrine interactive réalisée en partenariat avec le Pôle Images
9) Apprenet
   Porteur de projet accompagné par le MITI : Méthode interactive de réapprentissage du Français
10) Design in Fact http://designinfact.com/
    Nouvelle entreprise portée par Camille Tranchand. Un positionnement intéressant mais difficile sur le co-design.
11) Cofice, http://www.cofice.com/
    Entreprise de surveillance industrielle. Une solution : faire des photos avec des drones. Cette entreprise aimerait disposer de logiciel permettant de pouvoir consulter les photos directement à partir des Modèles CAO. De beaux problèmes de mise en correspondance 2D /3D.
12) Fuzzy frequency, http://www.fuzzyfrequency.com/
    Autour de browser pour diffuser des films 360 ° sur internet ou dans des installations.
13) CETIC, http://www.cetic.be/
    Centre wallon de recherche appliquée au service des entreprises en TIC
14) CCI Picardie,
    Discussion pour mieux connaitre les atouts régionaux (académiques, entreprises) pour orienter les entreprises Picardes selon leur projet vers le pôle et ses membres
15) LAROPOIN, www.laropoin.com/
    Cabinet d'avocat localisé à Arras spécialisé dans le domaine de la propriété intellectuelle et plus particulièrement sur la propriété artistique et littéraire.
    Possibilité de stagiaires du master juriste (2 à 3 mois)
16) Ma preuve, www.mapreuve.fr
    Discussion avec l'entreprise Dhymyotis qui propose une solution pour protéger juridiquement les créations et tous documents numériques, en apportant une preuve d'intégrité et d'antériorité (type enveloppe Soleau mais informatique et sans limite de page)

	2011	2012	2013
Fréquentation de « Cas d'écoles ».	600	1000	1400
Contacts entreprises-jeunes diplômés	100	140	200
Nombre de recrutements	200	300	350
Nombre de créations d'entreprises nouvelles par des jeunes diplômés trois ans après le diplôme	3	6	9

3 Fédérer l'activité régionale en formation

RAPPEL DES OBJECTIFS

- Organiser un réseau régional des formations aux métiers de l'image :
- Coopération des établissements d'enseignement, mise en place de formations nouvelles, continues professionnelles et en alternance
- Travaux inter-écoles, Cas d'Ecoles, workshops…
- Préparer les étudiants au fonctionnement du milieu professionnel,
- Promouvoir, dès la fin des études, la création d'entreprises auprès de jeunes porteurs de projets et créatifs (à travers Interreg VIVID notamment).

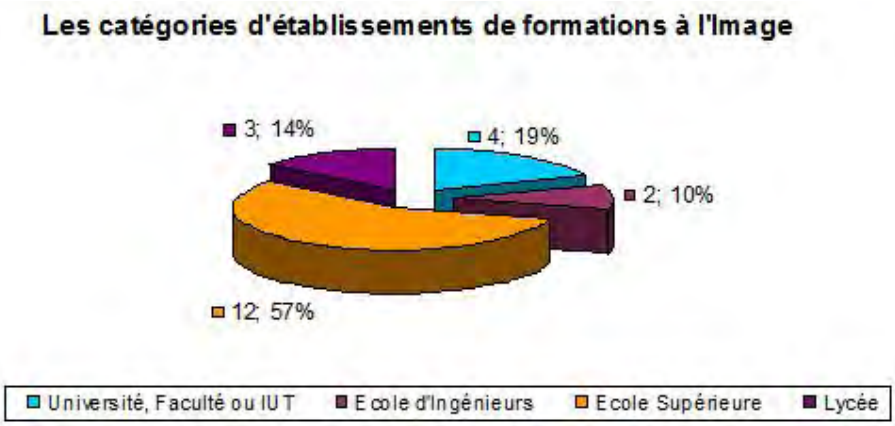
RESULTATS 2011 / CE QUI A MARCHE

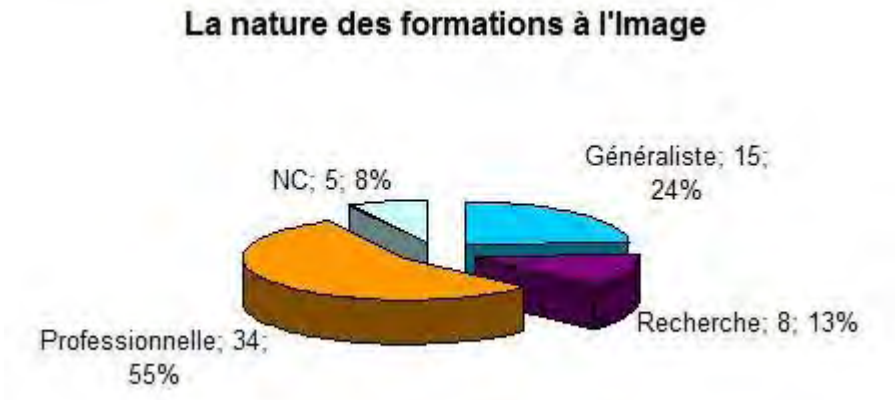
- La mobilisation de tous les établissements, l'intérêt de cette démarche de fédération impulsée par le Pôle.
- La première édition de Cas d'Ecoles
- Deux nouvelles formations en gestation (ESJ-Lille-Telecom-ENSCI et management & programmation à Supinfogame)
- Le salon des métiers en février 2011 : une mobilisation collective et une bonne visibilité

CE QU'IL FAUT AMELIORER

- L'implication concrète des établissements dans la durée et les inciter à être force de proposition, d'initiatives bi- et plurilatérales.
- Faire avancer les projets de nouvelles formations et l'implication concrète de la formation initiale dans la formation continue et professionnelle
- Rajouter un cursus « création d'entreprises créatives » à certaines formations.
- Développer la fréquentation de « Cas d'Ecoles ».

UVHC, SupinfoCom, (HEI) et ESAD de Valenciennes ensemble… à Valenciennes





Bilan détaillé

Construire le réseau

Dès le départ, le Pôle a considéré que l'écosystème d'une industrie culturelle et créative prospère nécessite le rassemblement des entreprises, de la recherche et des formations. Le travail en réseau a encore besoin d'être fortement soutenu afin de rentrer dans les mœurs françaises, en particulier dans le monde de l'enseignement, très éclaté en l'état actuel des chsoes.

La méthode

La démarche a consisté à recenser, rencontrer et rassembler les établissements d'enseignement concernés. L'interprétation a volontairement été large : du bac pro au doctorat, du Lycée professionnel aux Grandes écoles et à l'Université. Public et privé, variation d'effectifs et types de parcours et diplômes sont les ingrédients, et le reflet, de la diversité indispensable d'un paysage régional de formations.

Entre novembre 2010 et février 2011 une enquête a été menée auprès de 21 établissements (liste ci-dessous). Il a consisté en l'administration de deux questionnaires par structure. L'un permettant d'établir un portrait de l'établissement et le second d'obtenir le descriptif détaillé de la (ou des) formation(s) dispensée(s). Tous les établissements y ont répondu intégralement (disponible sur le blog du Pôle : www.pole-images-nordpasdecalais.com/wp/?p=642)

Grâce à ces données il a été possible de réaliser une première plaquette de communication assurant une réelle visibilité au secteur de l'enseignement à l'image. Diffusée tout d'abord sur le Salon régional des métiers en février, la deuxième édition - et sa version anglaise depuis cet automne - permettent d'inscrire les établissements et leurs formations dans un ensemble cohérent autour d'une dynamique commune. Ce travail de compilation a aussi permis la réalisation du guide des acteurs de la filière Images en Nord-Pas-de-Calais 2011 qui est, comme les dépliants, en ligne sur le site du Pôle.

L'adhésion du départ a été bien au-delà de nos prévisions. N'ayant aucune « tutelle » sur les établissements en question, ils ont répondu néanmoins avec intérêt. Peut-être justement parce que la démarche était collective et largement transversale. Un besoin de mieux se connaître et appartenir à un cluster des Industries culturelles et créatives motivent aussi ce succès. Il n'y avait pas de « menace », pas de confusion, pas nécessairement des logiques de concurrence. On pouvait jouer sans miser, d'abord en observateur puis de manière plus dynamique au cas par cas. Ce jeu a été globalement joué par tous. Si au départ les interlocuteurs déclaraient se connaître, il s'est révélé vite que cela n'était pas basé sur des rencontres ni des actions effectives. Les réunions bimestrielles – sept depuis septembre 2010 – ont été tenues chaque fois dans un autre établissement. A chaque fois deux ou trois formations se sont présentées individuellement suivi à chaque fois d'une visite sur place. A l'automne 2011 tous avaient acquis une information claire sur l'ensemble des formations.

Les étudiants pratiquent déjà des parcours croisés entre établissements, ce que ces derniers n'identifient pas toujours. Ils se sont découverts au-delà de ce qu'ils imaginaient. La plus belle illustration a été d'entendre des enseignants de deux universités publiques annoncer des passerelles, de l'échange d'étudiants et d'enseignants de domaines éloignés mais complémentaires… tandis que seulement deux stations de métro les séparent. La même démarche semble bien engagée à Valenciennes entre Ecoles consulaires, Université et Ecole d'art.

Les acteurs du réseau : Le groupe Supinfocom et ses trois écoles : SUPINFOCOM et SUPINFOGAME et Institut Supérieur de Design (ISD) à Valenciennes. Ecole Professionnelle Supérieure d'Art Dramatique (EPSAD), Ecole Supérieure des Arts Appliqués et du Textile (ESAAT), Ecole Supérieure d'Art (ESA) Nord-Pas-de-Calais, Dunkerque / Tourcoing, Ecole Supérieure d'Art de Cambrai, Ecole Supérieure d'Art et de Design (ESAD) de Valenciennes, Ecole Supérieure de Journalisme (ESJ), Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains, Ecole des Hautes Etudes d'Ingénieurs (HEI), Lycée Jean Rostand à Roubaix, Lycée Privé Théophile Legrand, Louvroil, Lycée professionnel Le Corbusier, Tourcoing, POLE IIID Ecole Supérieure d'Infographie, Roubaix, SUP de CREATION, Roubaix, TELECOM Lille 1, Université d'Artois, IUT, Lens, Université des Sciences et Technologies, Lille 1, avec l'IUT A, Université Charles de Gaulle (Lille 3), avec l'IUT B, Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis (UVHC) avec l'Institut des Sciences et Techniques de Valenciennes (ISTV) et la Faculté des Lettres, Langues, Arts et Sciences Humaines (FLLASH).

Noranim et Game In ont participé à la majorité des rencontres et reconnaissent tout l'intérêt que les organisations professionnelles peuvent tirer d'un dialogue actif avec les formations. Il y a en effet encore trop peu de passerelles et de lieux de concertation bien identifiés entre formations et entreprises. C'est pourtant une nécessité de mieux en mieux compris, les Bureaux d'Aide à l'Insertion Professionnelle (BAIP) au sein des Universités, comme la Plateforme d'insertion professionnelle du PRES en sont l'illustration, et des sources d'inspiration.

La dernière réunion en décembre 2011, à Howest à Courtrai, a permis d'ouvrir le réseau à un important partenaire transfrontalier. D'autres restent à mobiliser, notamment le KASK à Gand et La Cambre à Bruxelles. En Wallonie le recensement de
« *la formation en animation et en jeu video en Belgique francophone* » a fait l'objet en octobre de la publication d'une brochure avec 18 organismes.

La journée à Howest a été organisée en partenariat dans le cadre du projet Interreg franco-flamand Tandem, porté par le centre d'entrepreneuriat de la Province de Flandre de l'Ouest et NFID. Elle a permis de très nombreuses rencontres, franco-flamandes mais aussi avec des partenaires wallons comme le Cluster Twist et les centre de compétences. D'autres visites et déplacement sont prévus en 2012, notamment dans le cadre du programme interreg VIVID.

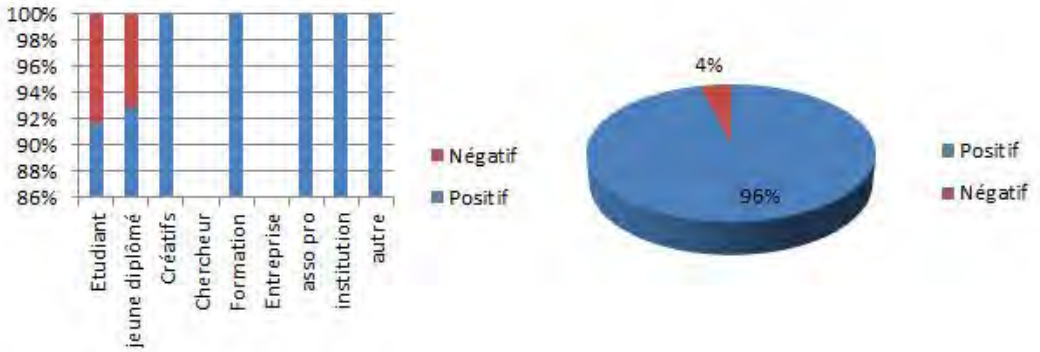
Des actions
Si ces rencontres étaient un préalable à un travail en réseau, l'apprivoisement indispensable, elles avaient pour objectif de développer des actions concrètes et conjointes : Salon de métiers – considéré par beaucoup comme une obligation sans promesse concrète – promotion de la spécificité image, échanges entre établissements, mise en place de nouvelles formations et d'un dispositif spécifique de formation continue/professionnelle, de meilleurs rapports entre formations et entreprises, grâce notamment aux organisations professionnelles, anticiper l'entrepreneuriat de jeunes diplômés…
Enfin, le Pôle devait aussi être force de proposition avec des projets partagés et collectifs emblématiques. Cas d'Ecoles a bien rempli cet objectif (voir action 4).

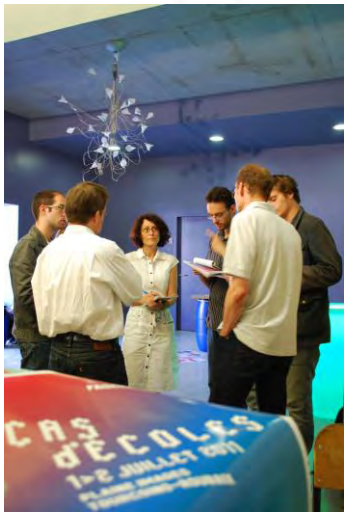
Dans le domaine de la formation continue il s'agit de sensibiliser et d'accompagner aussi bien les entreprises, par leur taille et leur besoins encore mal identifiés, que les établissements d'enseignement initial qui ne reconnaissent pas encore le rôle qu'ils peuvent jouer dans ce domaine. Nous snous sommes notamment appuyé sur le Sudes, Service Universitaire de Développement Economique et Social, service commun de formation continue de l'Université de Lille1. Il est chargé par le Conseil régional d'accompagner ses Pôles d'excellence notamment dans le cadre de la formation continue. En 2011-2012 le Pôle Images a initié un diagnostic, en partenariat avec l'association professionnelle Game In sur les ressources humaines dans la filière du jeu vidéo essentiellement.
Des enquêtes auprès de quatre entreprises (OPO, 3DDuo, CCCP et Hydravision) ont permis de mesurer l'évolution du marché, les métiers et compétences émergentes, les pratiques (en termes de recrutement, formation, gestion de carrière) et les besoins à développer. Cette action se poursuit en 2012 notamment à travers des ateliers thématiques.

Les nouvelles formations indispensables pour le développement des entreprises doivent faire l'objet d'une formulation plus appuyée des organisations professionnelles et les entreprises en parallèle à une mobilisation accrue des formations. Notre conviction est que ces nouvelles formations soient nécessairement des métissages d'écoles et d'équipes et c'est ce à quoi le travail en réseau doit les amener. Pour l'instant les différentes tentatives n'ont pas encore portées des fruits car les établissements n'identifient pas suffisamment la demande et leur apport possible. Rappelons néanmoins les deux nouvelles formations en gestation : Journaliste – Designer – Developpeur (JDD) porté par l'Ecole Supérieure de Journalisme (ESJ) en partenariat avec Telecom Lille1 et l'ENSCI à Paris. Ce projet a d'ailleurs fait l'objet d'un soutien au titre de l'appel à projet Expériences Interactives. A Valenciennes, Supinfogame démarre une nouvelle formation Management & programmation qui répondra aux besoins exprimées par Game In au titre d'organisation professionnelle dans le domaine.

« RENCONTREZ LES NOUVEAUX FAISEURS D'IMAGES »
CAS d'ÉCOLES
1>2 JUILLET 2011
PLAINE IMAGES
TOURCOING-ROUBAIX
MANIFESTATION ORGANISÉE PAR LE PÔLE IMAGES
EN PARTENARIAT AVEC LA PLAINE IMAGES, LE FRESNOY, STUDIO NATIONAL DES ARTS CONTEMPORAINS, ET ART EN SOCIÉTÉS
AVEC ESAAT > ESA TOURCOING/DUNKERQUE > ESA CAMBRAI > ESAD VALENCIENNES > ESJ LILLE > LE FRESNOY > HEI > ISD > LYCÉE JEAN ROSTAND > LYCÉE LE CORBUSIER > POLE IIID > SUP DE CREATION > SUPINFOCOM > SUPINFOGAME > UNIVERSITÉ D'ARTOIS > UNIVERSITÉ LILLE 1 > UNIVERSITÉ LILLE 3 > UVHC
PÔLE IMAGES NORD-PAS DE CALAIS
WWW.POLEIMAGES.COM
En juillet, le Pôle Images Nord-Pas de Calais fête ses deux ans ! L'occasion de réunir tous ses membres durant une journée entière pour revenir ensemble sur les expériences passées et envisager les actions à venir.
Participez à la rencontre annuelle du Pôle Images au Fresnoy et visitez l'exposition Cas d'Écoles 2011 à la Plaine Images, une autre façon de découvrir les talents des nouveaux faiseurs d'Image formés dans les écoles de la région.
www.poleimages.com
Le Fresnoy
22 rue du Fresnoy
59200 Tourcoing
Plaine Images
99 bd Descat
59200 Tourcoing
CAS D'ÉCOLES 2011
PLAINE IMAGES
JEUDI 30 JUIN
> 18h - 20h Soirée Etudiants
VENDREDI 1ER JUILLET
> 9h- 18h Journée Professionnelle
SAMEDI 2 JUILLET
> 10h-18h Journée Grand Public
LE PÔLE IMAGES SAISON 2
LE FRESNOY, 1ER JUILLET 2011
3 QUESTIONS – 2 GRANDS TÉMOINS
illustrées par 8 DÉMARCHES INNOVANTES
9h00 > accueil - café
9h45 > Premier grand témoin: Guillaume Blanchot
Le spectateur devient acteur
10h15 > Question 1 : pourquoi jouer collectif ?
11h00 > Deuxième grand témoin: René Kooyman
Les industries culturelles et créatives : mode d'emploi
11h30 > Question 2 : quel accompagnement financier et humain ?
12h15 > Question 3 : pourquoi rejoindre un des trois sites du Pôle Images ?
13h00 > Inauguration de l'exposition Cas d'Écoles suivie d'un buffet
14h30 > Visite des expositions Cas d'Écoles et PANORAMA 13, Le Fresnoy
PLAINE IMAGES
Le Fresnoy

Les apports de l'exposition pour les visiteurs et pour les étudinats exposés





Une équipe sur le pont

Une nouvelle manifestation : « Cas d'Ecoles »

Exposition consacrée aux jeunes diplômés de la filière Image, pour cette première édition, plus de 60 projets de fin d'études et 19 écoles ont été présentés en parallèle à la treizième édition de PANORAMA, le rendez-vous annuel de la création au Fresnoy.

Bilan de la manifestation

Cette première édition, modeste dans son ambition au départ, a atteint des objectifs plus larges. La fréquentation a été conforme aux indicateurs 2011. Les visiteurs ont été soumis à un questionnaire qui permet de présenter un bilan précis de la première édition.

Elle est emblématique de notre mission de rassembler des membres et d'organiser les échanges entre « familles » : donner à voir aux entreprises les atouts des formations, le terreau fertile de leurs futurs collaborateurs ou collègues entrepreneurs. Il est vrai comme l'a souligné un enseignant-chercheur de l'Université de Lille1 que « les entreprises doivent se rendre attractives auprès des étudiants, car ils n'ont pas de difficultés d'insertion professionnelle». Et c'est vrai pour la majorité de diplômés. Au Pôle de faire ce travail de connexion indispensable pour la réussite de notre région dans le domaine des ICC.

Cas d'Ecoles doit être aussi le lieu d'une acculturation et de l'appropriation publique de cette nouvelle industrie régionale. En cela, la deuxième édition va se trouver réconfortée en 2012 au sein même de l'Imaginarium dont c'est l'une des missions.

Cas d'Ecoles 2011, en tant que première édition, a été une action hautement symbolique : croiser les formations pour montrer le travail des diplômés, le résultat concret des savoir-faire en fin de cursus. La très forte implication des étudiants sélectionnés, leur présence soutenue sur les trois jours et un désir très affirmé de communiquer et de transmettre ont été les ingrédients d'un bilan très positif.

Il faut néanmoins renforcer l'implication effective de tous les établissements, enseignants et autres étudiants. La rencontre croisée avec les entreprises, et dans une certaine mesure avec la recherche, doit aboutir concrètement en 2012, là où la logistique a fait défaut en 2011. Il nous faut aussi davantage travailler sur la question du faire-savoir, la communication, la couverture média, installer la manifestation dans son cadre temporel et géographique.

	Mardis de l'image	Labo des Images	Rencontres professionnelles	Résultat 2011
Participations aux manifestations	178	383	667	1 228
Retombées presse	0	7	4	11

Détail des participations :

Manifestations	Nombre de participants
Mardi de l'Image : • Comment votre cerveau perçoit les images ? • Vinvir, quel services attendre d'une plate-forme multimédia régionale ? • Quand le numérique s'invite au Musée : les nouveaux outils d'aide à la visite • Vidéo en ligne : état de l'art • Blueapps : applications mobiles • Byook et l'univers du « livre enrichi »	 24 29 41 35 37 12
Labos des Images • Cinéma & jeu vidéo • FITGII + ArtLab	 85 298
Rencontres professionnelles • Journée professionnelle de la Fête de l'Animation – Lille/Tourcoing (mars). • Serious Game – e-virtuoses – Valenciennes (mai). • Journée des familles – rencontre annuelle de tous les composants du Pôle (1 juillet 2011).	 59 400 (dont 30 au Atelier recherche) 208

4 Renforcer la dynamique régionale

RAPPEL DES OBJECTIFS

- Faciliter la rencontre des différentes familles du Pôle par la création de rendez-vous réguliers
- Les « Mardi de l'image », une fois par mois, présentation sur site d'une entreprise, d'un laboratoire ou d'une formation.
- Les « Labo des Images », 6 fois par an, présentation en images de ce qui bouge dans le monde de l'image à partir de cas concrets et journées scientifiques.
- Coordination chaque année par le Pôle Images de quatre rencontres professionnelles thématiques de haut niveau organisées par les territoires et/ou les acteurs des territoires.

RESULTATS 2011 / CE QUI A MARCHE

- **6 « Mardis de l'image » :**
  - Comment votre cerveau perçoit les images ?
  - Vinvir, quel services attendre d'une plate-forme multimédia régionale ?
  - Quand le numérique s'invite au Musée : les nouveaux outils d'aide à la visite
  - Vidéo en ligne : état de l'art
  - Blueapps : applications mobiles
  - Byook et l'univers du « livre enrichi »
- **2 Labos des Images**
  - Cinéma & jeu vidéo
  - FITGII + ArtLab
- **4 Rencontres professionnelles**
  - Journée professionnelle de la Fête de l'Animation – Lille/Tourcoing (mars).
  - Serious Game – e-virtuoses – Valenciennes (mai).
  - Journée des familles – rencontre annuelle de tous les composants du Pôle.

CE QU'IL FAUT AMELIORER

- Une programmation allégée et mieux adaptée.
- La mobilisation ciblée (pro-active) : il s'agit donc de mobiliser à chaque fois un public spécifique et choisi. Pour cela il nous faut mettre en place une logique « procréatif », d'aller vers les personnes intéressante à compter parmi les participants car ils auront un intérêt particulier, et donc un rôle actif dans l'échange, sur le sujet traité. Il faut faire un effort spécifique pour les mardis de l'image se déroulant hors métropole, notamment avoir un soutien local pour la diffusion, voir organiser le transport pour attire le public métropolitain.
- Permettre à ceux qui ne peuvent pas y participer de retrouver les informations essentielles sur notre site internet (PPT, support présenté…)
- Idées de thèmes pour 2012 (jeu vidéo, propriété intellectuelle, co-design …)

Comment votre cerveau perçoit les images ?

Le mardi 1er février 2011

URECA est un laboratoire de recherche spécialisé dans le champ de la psychologie, des sciences cognitives et du comportement. 55 chercheurs développent des projets autour de la perception, de l'action, du langage, de l'apprentissage et des émotions. Laboratoire de rang A, il élabore un plateau technique M-PACE qui fut labellisé CREST (Centre de Ressources et d'Expertise Scientifique et Technologique) par la région en 2007 pour la conformité aux critères d'expertise scientifique et de qualité des solutions techniques proposées.

Pour avoir plus d'informations sur ces activités, merci de visiter :
Site internet laboratoire : http://ureca.recherche.univ-lille3.fr
Site internet du plateau technique : http://m-pace.fr/accueil.htm

Au programme :
- présentation du laboratoire URECA et de ses équipes de recherche
- découvrez au travers de démonstrations interactives quelques exemples concrets de projets de recherches fondamentales et appliquées
- participez en tant que sujet pour mieux comprendre comment votre cerveau perçoit les informations visuelles, adapte vos actions et contrôle vos émotions

Inscription > Ingrid Perriez > 03.20.28.26.63 > iperriez@poleimages.com

Lieu du rendez-vous : URECA
Unité de Recherche sur l'Evolution du Comportement et de l'Apprentissage

17h30 à 19H30 le mardi 1er février 2011

Université de Lille 3
Domaine du pont de Bois, rue du Barreau, Villeneuve d'Ascq
Bât A2, 2ème étage (N°29 sur le plan)
Plan d'accès

Vinvir, quels services attendre d'une plate-forme multimédia régionale ?

Le Mardi 8 Mars 2011

Première plate-forme multimédia interactive régionale, Vinvir est destinée aux professionnels de l'image ainsi qu'à tous ceux qui souhaitent diffuser leurs productions auprès du public le plus large. Cette plate-forme est éditée par Télés Nord - Pas de Calais avec le concours des acteurs de la filière audiovisuelle régionale.
www.vinvir.com

Vinvir a été réalisée par le groupe Archimed, éditeur de logiciels basé à Lille. Archimed avec plus de 130 collaborateurs propose des solutions de diffusion internet (portail Web 2.0, espaces publics numériques, Web TV, ...), de gestion électronique de documents, de e-learning et de print management.
www.archimed.fr

Au programme :
- Présentation de Vinvir et du groupe Archimed.
- Présentation des objectifs du projet : promotion et visibilité, collaboration entre les professionnels, partage des pratiques, pérennisation des documents et augmentation de l'attractivité des producteurs régionaux de contenus.
- Présentation des moyens techniques : évolutivité, qualité de service, réutilisabilité.

Inscription > kpulci@crrav.com > tél : 03.20.28.26.43

17h30-19h30 le mardi 8 Mars 2011

Lieu du rendez-vous : Archimed
49 Boulevard de Strasbourg à Lille, 2ème étage
Plan d'accès

Quand le numérique s'invite au Musée : les nouveaux outils d'aide à la visite

Le Mardi 17 mai 2011 à 17h30

Ce mois-ci, nous sommes invités par le Palais des Beaux Arts de Lille à découvrir l'exposition "Portraits de la pensée". Régis Cottentin nous accueillera en parlant du propos de l'exposition et la programmation contemporaine au Musée.

Avant la visite, l'association Signes de Sens nous présentera l'expérience Museo. Il s'agit d'une application multimédia pour l'accessibilité culturelle d'enfants sourds de 8 à 12 ans. Museo repose sur une pédagogie visuelle novatrice issue de la langue des signes française : http://www.museo-lsf.com/

Pour son exposition, le Palais de Beaux-Arts a mis en place une riche application d'accompagnement sur des terminaux loués sur place ou téléchargeable pour les possesseurs d'un Iphone ou un téléphone Androïd
http://www.pba-lille.fr/spip.php?article2153
Si vous êtes utilisateur d'un smartphone, téléchargez l'application avant de venir !

Au programme :
- Présentation de l'exposition et de l'application d'aide à la visite par Florence Raymond
- Présentation de Museo par Signes de Sens par Julie Houriez
- Visite de l'exposition "Portraits de la pensée"

Inscription > Véronique Ruault > 03.20.28.26.43 > vruault@crrav.com

Lieu du rendez-vous : Palais des Beaux-Arts de Lille

à 17h30 le mardi 17 mai 2011

Palais des Beaux-Arts
100 Boulevard Liberté
59000 Lille
Plan d'accès

WEB TV

Vidéo en ligne : état de l'art

Le Mardi 21 juin 2011

Novastream vous propose de mieux comprendre le marché de la vidéo en ligne : utilisations, solutions gratuites et payantes, usages internes et externes, en direct et en différé...

Fondée en 2008, Novastream vous accompagne :
- dans le conseil de solutions de diffusion de vidéo en ligne
- dans la conception et la mise en place de Web TV
- dans la diffusion de contenus en direct ou en différé.

Pour plus d'informations :
www.novastream.fr

Au programme :
- Présentation du marché de la vidéo en ligne, des enjeux, des solutions existantes, des usages et des bonnes pratiques
par Blaise Kremer fondateur et associé de la société Novastream
- Présentation de Novastream
par Farès Khrouf, fondateur et associé de la société Novastream
- Témoignage et retour d'expérience de Quentin Brunet, Responsable des Echanges Oxylane, sur la mise en place et l'utilisation de sa Web TV interne

Inscription > Véronique Ruault > 03.20.28.26.43 > vruault@poleimages.com

Lieu du rendez-vous : Novastream

à 17h30 le mardi 21 juin

Novastream
Plaine Images
99C boulevard Descat - 59200 Tourcoing
Plan d'accès

Bilan détaillé

Mardis de l'image

- 6 « Mardis de l'image » :

  Destinés à être mensuellement l'opportunité de souder la communauté, ils permettent aux invités – de toutes les familles du Pôle - de se faire connaître et de rencontrer ceux qui par leur présence témoignent de leur intérêt particulier pour le sujet proposé.

  - Comment votre cerveau perçoit les images ?
  - Vinvir, quel services attendre d'une plate-forme multimédia régionale ?
  - Quand le numérique s'invite au Musée : les nouveaux outils d'aide à la visite
  - Vidéo en ligne : état de l'art
  - Blueapps : applications mobiles
  - Byook et l'univers du « livre enrichi »

Blueapps
Applications mobiles

Le Mardi 22 novembre 2011

Mardi 22 novembre nous vous emmenons sur le site de la Plaine Images,
à la rencontre de BlueApps !
Cette start up vous fera découvrir des applications pour smartphones et tablettes,
véritables solutions de communication en situation de mobilité. (technologies,
plateformes, utilisations, applications vs site mobile, évolutions…)

Créée en 2010, BlueApps accompagne les entreprises et acteurs publics - villes - musées - institutions, dans la conception et l'édition d'applications mobiles modulaires et multiplateformes.

En partenariat avec la Plaine Images

Au programme ;

1. Présentation du marché des applications mobiles, des enjeux actuels et des tendances à venir, des technologies et des usages par Florent Michaux et Guirec Tiberghien

2. Présentation de BlueApps et des solutions PhoneVille, PhoneGuide et PhoneCorp par Guirec Tiberghien

3. Témoignage d'un commanditaire

Inscription > Clarisse Beaucamp > cbeaucamp@poleimages.com

Mardi 22 novembre
de 17h30 à 19h30

Lieu du rendez-vous : BlueApps
Plaine Images
99C boulevard Descat - 59200 Tourcoing
Plan d'accès

Byook et l'univers du « livre enrichi »

Le Mardi 13 décembre 2011

Mardi 13 décembre 2011
Byook est une société française fondée en 2009 par trois associés
venant de l'industrie du jeu vidéo et du divertissement numérique.
Aujourd'hui la société est composée d'une équipe de développement complète.
La société, avec son expérience très développée de l'interactivité
et du divertissement, rejoint de nombreux éditeurs de livres
et autres détenteurs de licences dans leur réflexion vers le livre numérique.

Au programme ;

1. Présentation de la dynamique "livres enrichis" en train de naître autour des tablettes et téléphones tactiles, par Manea Castet

2. Présentation de Byook et de sa proposition aux éditeurs de porter leurs contenus sur les supports mobiles, par Erwin Martinache

3. Témoignage d'un commanditaire

Inscription > Véronique Ruault > 03 20 28 26 43 > vruault@poleimages.com

Le mardi 13 décembre 2011
de 17h30 à 19h00

Lieu du rendez-vous : Byook
Les ateliers numériques
360 rue Marc Lefranco
59300 Valenciennes

Plan d'accès

Cinéma & jeu video
Pratiques sous influence
Journée d'Etude
Lille, le 31 mars 2011
5

Journée placée sous la direction de Dork Zabunyan (Lille 3/CEAC),
en partenariat avec le Pôle Images Nord-Pas de Calais, la Ville de Lille et l'Hybride.
Cinéma & Jeu vidéo
Pratiques sous influence
Jeudi 31 mars 2011
Cinéma / Halle A
Gare Saint-Sauveur - Lille
25 Bd Jean-Baptiste Lebas
Métro Lille Grand Palais
entrée libre / inscriptions : 31mars@crrav.com
Journée d'étude 10h-13h
Avec Edouard Arnoldy (Lille 3), Elsa Boyer (Paris Ouest), Emmanuel Siety (Paris 3) et Paul Sztulman (ENSAD)
Ateliers 14h30-18h30
Avec Quentin Carbonell (Lille 3), Arnaud Dezoteux (ENSBA), Philippe Dubois (Mo5), Erwan Higuinen (Les Inrockuptibles), Auriea Harvey et Michael Samyn (Tale of Tales)
Intermède musical 16h-16h30
Avec Romain Bricout (Lille 3) et Sonny Walbrou (Lille 3)
Soirée à L'Hybride 20h30-23h
Avec une création d'Arnaud et Bertrand Dezoteux et la projection d'Elephant (2003) de Gus Van Sant

LILLE
15
www.nordeclair.fr
SAINT-SAUVEUR
Cinéma et jeux vidéos : une journée pour y penser
Enseignant à Lille 3, Dork Zabunyan s'est rendu compte que de nombreux étudiants en cinéma aimaient les jeux vidéos.

1 / Cinéma & jeu vidéo – Pratiques sous influence

Manifestation placée sous la responsabilité scientifique de Dork Zabunyan (Lille 3/CEAC), en partenariat avec le Pôle Images Nord-Pas-de-Calais, l'Hybride et la Ville de Lille.

Il s'agissait tout au long de cette journée – l'une des premières en son genre où des universitaires spécialistes de l'image-cinéma (enseignants-chercheurs et étudiants) et des professionnels du jeu vidéo se rencontraient – de faire le point sur les interférences qui, au niveau des pratiques mêmes et des questionnements institutionnels qui en découlent, se nouent aujourd'hui entre ces deux médiums.

Le lieu choisi, le cinéma de Saint-Sauveur avait pour objectif d'attirer un public élargi. Initialement prévu dans une salle de colloques de l'Université Lille3 sur le campus de Villeneuve d'Ascq, le fait de sa tenue à Lille dans un endroit plus « neutre » a certainement permis une plus grande ouverture publique.

La matinée se présentait sous la forme d'une journée d'études traditionnelle, avec quatre interventions d'universitaires confirmés qui se situent tous à la croisée du cinéma et du jeu vidéo. Plusieurs axes d'exploration ont été privilégiés, comme la reprise des opérations de montage au cinéma à partir d'enchaînements de séquences dans les jeux vidéo ; l'étude de mouvements de « caméra » dans certains jeux et qui restent cependant introuvables au cinéma ; les types de narration qui sont à l'œuvre dans les jeux et qui rencontrent potentiellement les modalités filmiques du scénario (par-delà le seul geste de l'adaptation).

L'après-midi comportait deux ateliers abordant respectivement deux problèmes d'actualité, qui engagent l'un et l'autre de près les médiums mobilisés :

Le premier, la notion de « cinéma d'auteur » aux exigences du « jeu vidéo indépendant », dont les formes sont multiples et les manières de faire en constante mutation. De fait, l'exploration esthétique, au niveau des composantes matérielles des jeux (l'image, le son) sera indissociable d'une étude de leur économie de fabrication et de diffusion (au regard, entre autres, des jeux vidéo plus massivement commerciaux, sachant que des passerelles existent entre ces deux mondes, indépendant et commercial, sans doute bien davantage qu'au cinéma)

Le deuxième, la question de l'élaboration d'un musée du jeu vidéo. Indépendamment du fait que ce questionnement engage les pouvoirs publics qui en sollicitent la formation prochaine, la confrontation avec le musée du cinéma permettra d'investir plusieurs problèmes communs aux deux démarches : la conservation des œuvres et des appareils ; le travail de programmation qui accompagne tout musée de ce genre ; la relation avec le public que chacun instaure parallèlement.

Un intermède musical constitua une pause entre ces deux ateliers et permis d'expérimenter la composante sonore, commune aux deux médiums et dont l'usage du « sound design » est aujourd'hui le point de passage.

Enfin, une soirée au cinéma « l'Hybride » de Lille proposa une véritable création artistique, toujours entre jeu vidéo et cinéma.

Dès cette fin 2011 une prochaine coopération est lancée, et en préparation, sur la thématique du 3D. Elle doit avoir lieu en avril 2012. Des efforts particuliers seront portés sur l'élargissement des publics, notamment formations et entreprises.

En partenariat avec l'Inria et l'Université de Lille 3, la manifestation FITG II – ArtLab qui a attiré plus de 300 personnes

2 / FITG II + ArtLab

22 & 23 septembre 2011

2011 a été l'année de la confirmation avec le lancement d'actions visant à soutenir les initiatives des collectivités souhaitant s'équiper des interfaces homme-machine multitouch (Ville de Hem, Wimereux, Liévin, etc...), et la création de la 2eme édition du forum FITG II + ArtLab.

Le FITG 2010 avait permis de détecter qu'une frange des artistes utilisaient des nouvelles technologies dans leurs réalisations et spectacles, la prestation en 2010 du groupe Akrylonumerik nous avait ainsi illustré ces propos via une table tactile mixant de la musique lors d'un concert. Il devenait urgent de ne pas faire du Forum un événement purement scientifique et technologique, car artistes, collectivités et grand public se passionnaient par le potentiel du multitouch. Le format initial était conservé -un cycle de conférences + un showroom technologique + une animation artistique- tout en accordant une plus grande place au milieu culturel. Il a été intitulé ArtLab.

Les journées FITG et ArtLab

Exposé d'ouverture (10:15 - 11:00)

Comment passer du handicap à l'innovation ? Du signe au geste: la langue des signes au cœur de l'interaction tactile et gestuelle

Julie & Simon Houriez (Signes de sens)

Session 1 (11:00 - 12:00)

Quelles difficultés pour les interfaces multitouch en magasin ?

Maxence Dislaire (Improveeze)

Durée de vie d'un geste : génération, reconnaissance et consommation

Ikbel Boulabiar (Canonical & ENST Bretagne)

Tactile : le doigt par les deux bouts

Thomas Pietrzak (Univ. Lille 1)

Session 2 (14:30 - 15:50)

Interaction avec Kinect

Dick Lantim (Sensorit)

Interaction multitouch pour les non-voyants

Philippe Truillet (IRIT)

Une nouvelle interaction tactile et gestuelle basée sur l'acoustique

Joel René-Corail (Sensitive Object)

Multitouch et patrimoine, interagir avec les visiteurs

Mickael Cruel (Mazedia)

Session 3 (16:10 - 17:30)

Reconnaissance d'émotions et réalité augmentée: une recherche commune entre Art et Sciences

Alexis Clay (ESTIA)

Mettre en interaction le théâtre, la réalité virtuelle et la recherche en science cognitive

Pierre De Loor (ENIB)

Interfaces gestuelles pour la musique et le spectacle vivant

Frederic Bevilacqua (IRCAM)

Monade

Alexandre Maubert

Vendredi 23 septembre

Session 4 (09:00 - 10:30)

Etude d'usages d'un dispositif interactif en contexte muséal: l'exemple de la table tactile du Musée d'Histoire Naturelle de Lille

Juliette Dalbavie (Univ. Lille 3), Michelle Gellereau (Univ. Lille 3) & Arnaud Waels (Dév-Ô-Cité)

Interaction via le geste sans contact : un retour d'expérience sur la collaboration art-science

Laurent Grisoni (Univ. Lille 1)

Partage, essaimage et partenariat arts/sciences dans un laboratoire et un département d'enseignement en informatique

Christian Jacquemin (Univ. Paris-Sud)

Nouveaux Territoires d'Interactions des Arts et des Sciences

Roger Malina (CNRS)

Session 5 (11:00 - 12:30)

Usages performatifs ou participatifs dans l'œuvre interactive

Keyvane Alinaghi

Installations et œuvres interactives

Thierry Fournier

Dispositifs : médias 3.0 ? Une nouvelle ère médiatique anticipée par les artistes

Samuel Bianchini

Musique / Image : articulation et interaction

Yann Nguema

Pour une transmission de la pratique des installations : l'exemple de l'installation XY

Vincent Tiffon (Univ. Lille 3) & Romain Bricout (Univ. Lille 3)

Les exposants

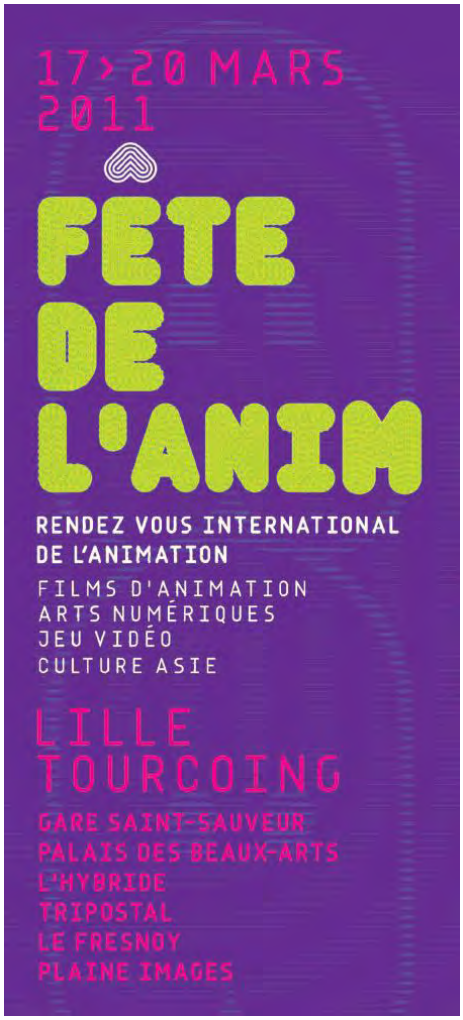
Audio Video Nord	Spécialiste de l'installation audiovisuelle, qui présente un tableau blanc interactif.
CCI région Nord-Pas-de-Calais	La CCI de région Nord-Pas-de-Calais via son agence régionale de l'information stratégique et technologique (ARIST) présente un outil dédié à la veille technologique.
Dév-Ô-Cité	Présentation du travail d'Arnaud Waels, concepteur d'interfaces, de cette association.
EZ3kiel	EZ3kiel est un groupe français de musique actuelle (électro) qui travaille autant l'image que le son. Chacun de leur concert provoque un double choc visuel et sonore. Ils utilisent, détournent et aménagent certaines des technologies pour réaliser des installations artistiques étonnantes, musicales et interactives.
Idées-3Com	Créateur d'applications en 3D interactive dédiées au marketing en ligne, Idées-3com apporte des solutions 3D innovantes aux sites e-commerce.
Improveeze	Solutions tactiles multitouch apportant aux magasins toute la richesse et la puissance d'internet.

Infuze	Spécialisé dans la conception d'applications tactiles, mobiles et web, Infuze vous conseille et vous accompagne dans le développement de vos projets.
Instore	Instore étudie, conçoit et fabrique des solutions sur mesure pour l'affichage dynamique et les bornes interactives.
Keyneosoft	Solutions interactives et cross canal d'aide au choix et d'accélération de vente pour le point de vente.
LAMIH	Le LAMIH de l'Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis présente la table interactive TangiSense munie de la technologie RFID, de même que les objectifs du projet ANR IMAGIT (partenaires : LAMIH, LIG, RFIDEES, SUPERTEC).
LBe Interactiv	Marketing et médias interactifs. Commerce in-store ou e-commerce, LBe interactiv propose de nouvelles stratégies de conquête, de fidélisation et d'image permettant à ses clients de rivaliser dans l'arène marketing : réalité augmentée, écrans et vitrines tactiles, applications multi tactiles.
Mobilier Interactif	L'union du design et de la technologie : création de meubles tactiles au menu intuitif et ergonomique.
MINT	MINT (Univ. Lille 1, CNRS & INRIA) développe les bases scientifiques et techniques nécessaires pour concevoir, réaliser et évaluer de nouvelles interactions homme-machine basées sur le toucher et le geste.
See&Touch	Pour "créer une émotion esthétique", See&Touch assure le design et la réalisation de bornes interactives et de systèmes de diffusion d'information en s'adaptant au large choix de produits standards ou en créant des solutions sur mesures.
Sensorit	Sensorit est une nouvelle agence digitale : elle est avant tout un incubateur de *Proof of concept*, c'est à dire un démonstrateur de faisabilité. Sensorit vous accompagne de la réflexion autour des nouveaux usages jusqu'à la réalisation de prototypes validant cette rupture.
Signes de Sens	L'accès aux savoirs par l'innovation : cette association oeuvre avec créativité, patience et passion afin de proposer aux personnes sourdes, des supports et outils pédagogiques adaptés à l'accès aux Savoirs et aux pratiques culturelles et artistiques.
Taktus & Access'it	Taktus, agence de création d'applications pour interfaces tactiles, *touch agency*, exploitant la table tactile Microsoft Surface. Son partenaire Access'it, partenaire Gold Microsoft, vous accompagne dans vos projets informatiques.
Tharsis software	Créateur de communication interactive - Tharsis développe des logiciels permettant de communiquer par le biais d'interfaces innovantes : écrans tactiles, multitouch, projection interactive... Nos solutions offrent de nouvelles expériences inédites, ludiques et immersives.

Tobii	Spécialiste de l'eye tracking et de l'eye control, techniques qui consiste à suivre et interpréter les mouvements de l'oeil, et utiliser du regard pour interagir avec un système (interface graphique IHM, objet dit "intelligent").
Via-Direct	Orientation interactive des personnes dans l'espace : ViaDirect permet aux lieux accueillant du public de proposer un dispositif rapide de découverte de leurs activités et le moyen le plus rapide de s'y rendre en consultant des tables d'orientation interactives et tactiles.
Visionor	Visionor.net est l'activité nouvelles technologies et multimédia du groupe Visionor. Fabriquant de bornes interactives, de systèmes et softs de visualisation pour générer de l'affichage dynamique et interactif.
Wygwam	Bureau d'expertise technologique : Wygwam, délivre des services à haute valeur ajoutée sur les technologies Microsoft.

Bilan

307 inscrits, sans compter les visiteurs opportunistes, **20** conférences, **21** entreprises pour **30** démonstrations, **+ de 200** déjeuners servis, **80 à 130** personnes pour chaque conférence, **240** programmes papier distribués, **1000** exemplaires papier « panorama et perspectives sur le tactile », **75**minutes de concert du groupe Ez3kiel ! En dehors des chiffres bruts, c'est avant tout la qualité qui est à prendre en compte. En effet, le Forum ayant été organisé pour un public d'avertis et d'experts, c'est sur la qualité de ses intervenants que repose la réussite globale !



Bilan de la fréquentation de la Fête de l'Animation

La fréquentation de cette 7ième édition est très satisfaisante.
Le cœur de l'événement présente une légère augmentation de fréquentation, et les actions périphériques (les Très Courts animés, la Caravane numérique, concours Ch'tee-shirt Movie, stage Bidule / atelier de réalisation d'un court métrage en pixilation, Game 1 au Colysée, Le printemps 2011 à Saint-Sauveur, Vidéo Saloon #1 au MUba) révèlent une augmentation très importante.
La convention recule légèrement (-10%), mais cette baisse correspond à la suppression d'une journée d'ouverture sur les trois. La moyenne de fréquentation par jour est ainsi nettement supérieure.
La fréquentation des soirées électro—animées, en légère baisse de 10%, reste très satisfaisante, compte tenu de l'absence de tête d'affiche dont nous avions bénéficiée l'année dernière (le budget artistique de ces soirées étant de ce fait divisé par 2).
Le public scolaire, au rendez-vous cette année encore, continue sa belle ascension, toujours plus nombreux au fil des éditions.
Les salles de projection voient une baisse de fréquentation, avec cependant un nombre de programmes équivalent, mais répartis sur 5 salles au lieu de 4, dont 2 au Fresnoy.
Les programmes diffusés à Tourcoing ont rencontré un succès nettement inférieur à ceux présentés à Lille. Les chiffres nous semblent malgré tout corrects pour une première édition à Tourcoing et au vu d'une édition dense dont les activités lilloises ont été largement favorisées par le public pour des raisons pratiques et par habitude.

1 / Mondialisation, emploi et formation
Dans le cadre de la Fête de l'Animation

Alors que le secteur du film d'animation se structure, s'organise et se développe dans l'Eurorégion, cette journée a permis d'échanger sur l'offre de formation et la façon dont s'articule cette offre au regard des exigences d'un secteur d'activité dynamique, mais très hétéroclite dans ses besoins et ses modes de fabrication. La fréquentation par les établissements d'enseignement a été décevante. De même pour les projections des films, au cours du week-end, où les étudiants « régionaux » n'étaient pas très nombreux à s'être déplacés. Par contre, le samedi deux grands groupes d'étudiants de Breda/Den Bosch aux Pays-Bas et du Kask de Gand ont fait le déplacement.

Analyse de l'offre en formation en France par René Broca, auteur en 2009 d'une étude très riche et complète sur l'offre de formation en animation en France. Marie-Anne Fontenier est intervenue plus spécifiquement sur la formation en Eurorégion où existent depuis des années plusieurs écoles phares, aux profils extrêmement variés.

Les métiers de l'Animation, Quel travail ici, quel travail ailleurs ?
Arnaud Demuynck, producteur, les Films du Nord, Roubaix
Nicolas Haye, producteur, Studio Redfrog, Lille
Matthieu Liégeois, producteur, Tchack, Lille
Frédéric Puech, producteur, Planet Nemo Animation, Lille
Laurent Thiry, producteur, Magnificatfilm, Paris

Les écoles forment-elles les étudiants qu'attendent les entreprises ?
Ces quinze dernières années, les écoles d'animation se sont multipliées, notamment en France, mais aussi dans l'ensemble de l'Europe.

Table ronde écoles
René Bosma, Académie d'art St Joost, Breda
Laurent Desombre, Université de Valenciennes
Bernard Gabillon, École Supérieure des Arts Appliqués et du Textile (Ésaat), Roubaix
Youssef Sahli, Lycée Jean Rostand, Roubaix
Geert Vergauwe, Kask, Gand

Table ronde entreprises
Siebe Dumon, VAF, Bruxelles
Lionel Fagès, Cube Créative, Paris
Matthieu Liégeois, producteur, Tchack, Lille
Adriana Piasek-Wanski, la Parti Production, Bruxelles

Quels liens, quelles stratégies entre formation professionnelle et entreprises ?
Jérôme Bétancourt, producteur, Studio Redfrog, Lille
Gilles Cuvelier, producteur, Studio Traintrain, Lille
Hafida Elbaz, directrice de la formation permanente, Conseil Régional, Lille
Moïra Marguin, responsable département animation, les Gobelins, l'école de l'image, Paris
Yves Muchembled, AFDAS, Lille

Journée diffusée en direct sur le site, en partenariat avec le BTS audiovisuel Jean Rostand de Roubaix et Novastream.

vendredi 30 septembre 2011 | Français | English

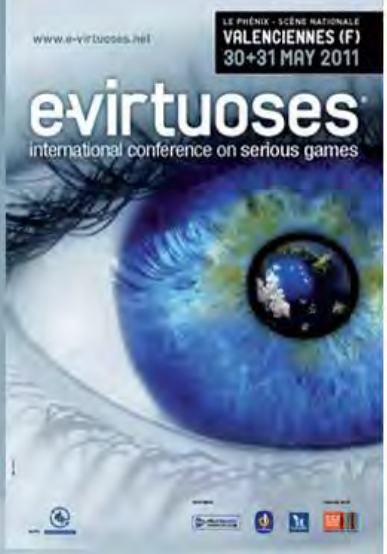
e-virtuoses®
international conference on serious games

E-VIRTUOSES WELCOMES GAMES FOR CHANGE AND ORGANIZES THE FIRST G4C EUROPEAN FESTIVAL

du 30 au 31 mai 2011, LE PHÉNIX à Valenciennes

e-virtuoses
international conference on serious games

- ACCUEIL
- AWARDS 2011
- PROGRAMME 2011
- INSCRIPTION
- INFOS PRATIQUES
- CONTACTS
- MEDIAS
- PARTENAIRES



DÉCOUVREZ LES NOMS DES LAURÉATS AUX E-VIRTUOSES AWARDS 2011
CLIQUEZ ICI

LE PHÉNIX - SCÈNE NATIONALE
VALENCIENNES (F)
30+31 MAI 2011

BILAN DES E.VIRTUOSES & DU GAMES FOR CHANGE EUROPE FESTIVAL 2011

Un lieu d'échange et de prospective unique en Europe
Pour cette première édition Valenciennoise, les 30 et 31 mai 2011, les e-virtuoses ont choisi un positionnement plus fort : des conférences de haut niveau associant spécialistes, ingénieurs, directeurs techniques et créatifs, chercheurs et scientifiques et donneurs d'ordre venus du monde entier.

e-virtuoses & G4C Europe Festival
international conference on serious games

La remise des e-virtuoses awards
- 120 intervenants internationaux.
- 400 visiteurs professionnels.
- + de 80 interventions plénières, tables rondes, workshop, masterclass...
- Conférence à la G4C festival de New York sur le thème "Le Serious Games en Europe" via les e-virtuoses et le partenariat avec la CCI Nord de France.
- Une approche résolument internationale avec plus d'une centaine d'intervenants venant du monde entier (USA/Inde/Corée du Sud/Autriche/Pays-Bas/Royaume-Uni/Belgique/France).
- Un programme très riche (3 plénières, 7 summits, 1 masterclass, 1 atelier).
- La création au sein des e-virtuoses du 1er Games For Change Europe Festival avec 2 ateliers dédiés aux problématiques idoines : jeux à impacts sociaux & éducation.
- L'organisation d'une masterclass dédiée au Game Design et d'un atelier en R&D.

La soirée d'ouverture, le 30 Mai :
Les e-virtuoses ont débuté officiellement le 30 mai par une soirée d'ouverture regroupant plus de 150 professionnels et ponctuée par les interventions d'experts internationaux (AMD, IBM, e-Line Media, Games for Change, Games for Learning Institute, Serious Game Institute of Coventry...).

Deux temps forts ont notamment marqués cette soirée :
- L'annonce officielle du partenariat entre la CCI Nord de France et Games for Change qui positionne les e-virtuoses comme le festival Européen de la Games for Change.
- La remise des "e-virtuoses Awards" aux 5 lauréats des catégories :
  Innovation / R&D – G4C (Jeux à impacts sociaux et éducation) – Santé – Ressources Humaines – Spécial Jury.

Le 31 Mai au Phénix de Valenciennes :

3 CONFERENCES PLENIERES

- Le partenariat CCI NDF & G4C avec Francis ALDEBERT (président de la CCI Nord de France) et Asi BURAK (co-président G4C).
- Imaginez un nouveau monde : le pouvoir du jeu avec Scot OSTERWEIL, directeur des recherches au MIT (Massachusetts Institute of technologie).
- Des jeux pour changer le monde avec Suzanne SEGGERMAN (fondatrice de G4C), Alan GERSHENFELD (fondateur et président E-Line Media) et Ward TISDALE (directeur de Global Community Affairs, AMD).

2 / Les e-virtuoses à Valenciennes

Le Pôle Images a participé à la manifestation e-virtuoses organisée par la CCI Grand Hainaut, en particulier pour la mise en place d'une journée recherche avec 2 ateliers Recherche et Développement au service des serious games.

7 SUMMITS

- Les jeux à impacts sociaux (summit dédié aux problématiques développées par la G4C).
- Les Serious Games et le monde de l'éducation (summit dédié aux problématiques développées par la G4C).
- Les "business models" et financement.
- L'univers de la Santé : professionnels et grand public.
- Ressources humaines, formation et stimulation.
- L'innovation industrielle dans les domaines de l'aérospatial, de l'armée et de la simulation industrielle.
- Quelles formations pour les industries du Serious Games ?.

MASTERCLASS

- Optimiser le game design dans les Serious Games.

ATELIER R&D

- Recherche et développement au service des Serious Games.
- Intelligence artificielle, psychologie et cognition.
- Evaluation / assessment.

Cliquez ici pour vous inscrire à la newsletter et être averti des prochaines dates des e-virtuoses

LA CRÉATION DE GAMES FOR CHANGE EUROPE

Dans la continuité de la stratégie impulsée dès 2007 par la Chambre de Commerce et d'Industrie Nord de France, les e-virtuoses poursuivent leur développement international et sont fiers d'annoncer la signature d'un partenariat avec la manifestation américaine de référence : Games for Change Festival www.gamesforchange.org.

GAMES FOR CHANGE

Games for Change est une ONG dont l'objectif est de contribuer au développement des Serious Games dans les domaines « sociaux », géopolitique, écologie, développement durable, droits de l'Homme, éducation etc.
Première étape de ce partenariat, l'organisation, au sein des e-virtuoses, du **Games for Change Europe Festival**.

LA PROGRAMMATION 2011

- **Des summits, masterclasses et ateliers** présentant un contenu scientifique et technique de très haute tenue qui, tout en abordant les enjeux créatifs, techniques et scientifiques, mettent l'accent sur le fond et privilégient les contenus.
- **Des espaces « thématisés »** permettant d'écouter leur pairs, de découvrir les jeux, de rencontrer les sociétés qui les créent, d'échanger et de faire du networking.
- **La volonté d'apporter d'autres éclairages, d'autres points de vue,** de la part de spécialistes d'univers proches – gamification, nouveaux business models, free to play, social games...
- **L'organisation d'une prestigieuse soirée de gala** dans un lieu délicieux et la remise des "e-virtuoses Awards 2011" décernés par un jury d'experts internationaux totalement indépendant.
- **De nombreux moments collectifs** pour échanger, dialoguer, se rencontrer et développer de nouveaux projets

Programme Atelier 1

Recherche et Développement au service des Serious Games
Evaluation / Assessment

Animé par :
Pierre-André CARON, Maître de Conférences en Sciences de l'Education / Laboratoire CIREL - Trigone - CUEEP - Université Lille 1

10h00 - 10h30 :
Impact du Flow sur la persistance à apprendre avec les autres
Jean HEUTTE, Enseignant Docteur en Sciences de l'éducation / IUFM-Nord-Pas de Calais, Université d'Artois et Cref (EA-1589) Université Paris Ouest Nanterre-La Défense, FRANCE.

10h30 – 11h00 :
Modélisation des aspects ludiques et éducatifs des Learning Games
Iza MARFISI-SCHOTTMAN / Laboratoire LIESP, Insa de Lyon

11h30 – 12h00 :
Evaluation de deux jeux sérieux de stratégie temps réel pour l'apprentissage des fondamentaux de la programmation
Mathieu MURATET / Laboratoire Irit, Université Paul Sabatier, Toulouse III

12h00 – 12h30 :
Dispositif et porosité, le cas des Serious Games
Raquel BECERRIL-ORTEGA, Maître de conférences en Sciences de l'éducation / Laboratoire CIREL - Trigone - CUEEP - Université Lille 1
Pierre-André CARON, Maître de Conférences en Sciences de l'Education / Laboratoire CIREL - Trigone - CUEEP - Université Lille 1

14h00 – 14h30 : Session plénière

14h30 – 15h00 :
Serious Games ou l'évaluation par le gameplay
Damien DJAOUTI, Doctorant en informatique - IRIT, Université Toulouse III / Ludoscience

15h00 – 15h30 :
Une collaboration riche et intéressante entre les concepteurs, les développeurs et les experts de la psychologie de l'orientation pour parvenir au serious game «Jeu Serai»
Emmanuel GUARDIOLA, Creative Director / Seaside Agency
Pierre VRIGNAUD, Professeur de Psychologie / Université Paris Ouest Nanterre La Défense

16h00 – 17h00 :
Table ronde de clôture de la session R&D - Evaluation / Assessment
Animée par Damien DJAOUTI, Doctorant en informatique / IRIT, Université Toulouse III / Ludoscience
Pierre-André CARON, Maître de Conférences en Sciences de l'Education / Laboratoire CIREL - Trigone - CUEEP - Université Lille 1
Jean HEUTTE, Enseignant Docteur en Sciences de l'éducation / IUFM-Nord-Pas de Calais, Université d'Artois et Cref (EA-1589) Université Paris Ouest Nanterre-La Défense, FRANCE.

Iza MARFISI-SCHOTTMAN / Laboratoire LIESP, Insa de Lyon
Mathieu MURATET / Laboratoire Irit, Université Paul Sabatier, Toulouse III
Raquel BECERRIL-ORTEGA, Maître de Conférences en Sciences de l'Education / Laboratoire CIREL - Trigone - CUEEP - Université Lille 1
Julian ALVAREZ - Consultant TIC - Serious Game - Docteur en Sciences de l'information et de la communication - Ludosciences
Jörg HOFSTATTER - Managing Partner - Ovos - Austria
Emmanuel GUARDIOLA, Creative Director / Seaside Agency
Franck TARPIN-BERNARD PhD, Partner - CTO / Scientific Brain Training (SBT)
Sébastien ALLAIN, Concepteur Pédagogique - Doctorant / Daesign

Programme Atelier 2

Recherche et Développement au service des Serious Games
Psychologie, Intelligence Artificielle, Emotions, Cognition

Animé par :
Pierre-André CARON, Maître de Conférences en Sciences de l'Education / Laboratoire CIREL - Trigone - CUEEP - Université Lille 1

17h00 - 17h30 :
Propositions conatives, perceptives, attentionnelles, cognitives et émotives pour l'apprentissage en situation de Serious Game
Charles TIJUS, Professeur de Psychologie Cognitive / Directeur Laboratoire Cognitions Humaine et Artificielle (CHart) et Laboratoire des Usages en Technologies d'Information Numériques (LUTIN).

17h30 - 18h00 :
Convergence Emotions et Cognition
Eudes MENAGER de FROVERVILLE, Founder and CEO / Tekneo

Deux ans après sa création, le Pôle Images affiche une belle santé : il rassemble aujourd'hui 120 entreprises, 62 formations, 22 équipes de recherche et 9 organisations professionnelles.

Cette communauté vous donne rendez-vous le 1er juillet au Fresnoy pour réfléchir aux bouleversements actuels, partager huit démarches innovantes et lancer un nouveau fonds, unique en France, « Expériences Interactives ».

L'après-midi, dans les studios de la Plaine Images, l'exposition « Cas d'Ecoles » présente les travaux de fin d'études de 50 étudiants de la région.

consultez le programme

Inscrivez-vous

Contact : Véronique Ruault > vruault@poleimages.com > 03 20 28 26 43

Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains - 22 rue du Fresnoy - 59200 Tourcoing

3 / Pôle Images – Saison 2

La matinée du premier juillet a été l'occasion de faire une présentation des activités réalisées ou en cours puis de présenter le programme des mois à venir. La matinée était construite autour de 3 questions « Pourquoi jouer collectif ? », « Quel accompagnement financier et humain » ? Et « Pourquoi rejoindre un des trois sites du Pôle ? ». Deux grands témoins et huit démarches innovantes illustraient la matinée.

> 9h30 précises : Présentation de la rencontre par Vincent Leclercq, directeur général du Pôle Images.

> 9h45 : Premier grand témoin : Valérie Bourgoin, chef du service jeu vidéo et création numérique au CNC.
« Les nouveaux formats naissent-ils à la frontière du cinéma, de l'audiovisuel et du jeu vidéo ? Quelques exemples en France et dans le monde »

> 10h15 : Question 1 : pourquoi jouer collectif ?
L'équipe du Pôle Images présente les résultats de son travail, en particulier les premiers croisements entre les familles.
Trois démarches innovantes :
- Un long métrage d'animation avec de vrais acteurs (Magnificat Films, CRRAV, Lycée J. Rostand)
- Un doctorant en informatique aide les étudiants à coder leur jeu vidéo de fin d'étude (Lille 1 et SUPINFOGAME)
- Chercheurs, artistes et entreprises au tour des interfaces gestuelles (Lille 1 et Lille 3)

> 11h : Deuxième grand témoin : René Kooyman, professeur à l'Académie des Arts de l'Université d'Utrecht
- Les industries culturelles et créatives : mode d'emploi

> 11h30 : Question 2 : quel accompagnement financier et humain ? Premier bilan du fonds Casper.
Analyse des projets de serious games soutenus. Lancement du fonds « Expériences Interactives »

Trois démarches Innovantes :
- Créer un pilote de série d'animation en euro-région (Art-FX Studio, Vivifilm, Nozon)

- Images 2.0, une école de cinéma virtuelle (Rencontres audiovisuelles/3D-DUO/Gorgone Prod)
- Ukiyo-e, un documentaire interactif sur les fansubs tourné en 360° (Wakanim)

> 12h15 : Question 3 : pourquoi rejoindre un des trois sites du Pôle Images ?
Présentation des trois sites du Pôle : la Plaine Images à Roubaix / Tourcoing, la Serre Numérique à Valenciennes/Anzin et La Fabrique à Images d'Arenberg.

Deux entreprises innovantes sur ces sites :
- CCCP (Valenciennes) développe son propre moteur de jeu
- We Love Motion (Tourcoing) propose des solutions vidéos enrichies

> 12h45 : Conclusion par Michel-François Delannoy, Maire de Tourcoing,
Président du Pôle Images Nord-Pas-de-Calais, Premier Vice-Président de Lille Métropole

> 13h00 : Buffet champêtre offert par la Plaine Images

> 14h30 : Studios de la Plaine Images : visite de l'exposition « Cas d'Ecoles »
suivie de « Panorama 13 » au Fresnoy, Studio national des arts contemporains.

Evolution des travaux de l'Imaginarium

Mai 2011

octobre 2011

décembre 2011

5 Contribuer au développement des sites du Pôle

RAPPEL DES OBJECTIFS

- Chacun des trois sites mise sur la rencontre entre entreprises, chercheurs et formateurs dans une démarche très similaire. Chaque territoire se distingue cependant par une « couleur » spécifique.

- En 2011, la « Plaine Images », s'affirme comme le pôle de convergence des acteurs de l'image de la métropole lilloise. Mise en place de l'Hôtel à Projets Visual Studies.

- En 2013, le « Plateau Numérique des Rives de l'Escaut » à Anzin proposera trois écoles d'enseignement supérieur de la CCI Nord de France, un incubateur, une pépinière et un hôtel d'entreprises thématisés sur la filière images.

- En 2015, Arenberg accueillera le laboratoire de recherche DeVisu de l'Université de Valenciennes et disposera de plates-formes technologiques, véritables outils de recherches dans les domaines du cinéma, de l'audiovisuel et des médias numériques.

RESULTATS 2011 / CE QUI A MARCHE

- A l'issue d'une mission d'expertise scientifique réalisée en septembre 2011, le Conseil d'Administration du Pôle Images du 10 octobre 2011 a validé la pertinence de la constitution d'un parc de trois plates-formes de recherche et d'innovation au service des acteurs de la filière images et création numérique en Région Nord-Pas-de-Calais.

- Chacun des trois sites présente un positionnement original. Les équipements demandés ne font pas l'objet de redondance majeure.

CE QU'IL FAUT AMELIORER

Quatre aspects doivent être précisés :

1. La demande de matériel doit être ajustée à la dimension des équipes de recherche et de développement.

2. Il est incontournable qu'il y ait des chercheurs académiques sur chacun des sites. L'animation scientifique sera assurée par la mise en place du Groupement d'Intérêt Scientifique « Sciences du Visuel : images et création numérique » entre le PRES et le Pôle Images.

3. Le dispositif de valorisation industrielle devra être réfléchi au niveau régional entre le Pôle Images et les trois opérateurs : SEMVR, CAPH et CCI du Grand Hainaut.

4. Il faudra que l'ensemble des plateformes soient ouvertes aux acteurs régionaux et extérieurs dans des conditions à définir »

Bilan détaillé

Expertise des équipements R&D

Equipements structurants
de recherche-développement des trois sites du Pôle Images
Les avis des 5 experts

1 - Les 5 experts

- **Frédéric Mérienne**, Professeur Ensam à Chalon. Spécialiste de Réalité Virtuelle. Universitaire travaillant en forte synergie avec l'industrie.
- **Claude Puech**, Professeur à Orsay, Ancien directeur scientique de l'INRIA,chercheur dans la thématique de l'image, actuellement au MInistère de l'Enseignement Supérieur et le la recherche.
- **Ludovic Noël**, Délégué général du Pôle de compétitivité Imaginove 2006-2011
- **Yves Jeanneret**, Professeur à Paris Sorbonne, un des experts nationaux en sciences de l'information et communication
- **Jean Pierre Combarre**, Directeur PLM "product lifecycle management" Alstom Transport

2. Plaine Images (Tourcoing/Roubaix)

	Expert 1	Expert 2	Expert 3	Expert 4	Expert 5
Cohérence	4	4	4	4	4
Recherche	3	2	4	3	4
Equipement	5	3	3	3	4
Economie	3	4	4	3	4
Note totale	16	13	15	13	16
	Expert proposé par le site				

2. Plaine Images (Tourcoing/Roubaix)

Points forts :

- De la lecture de ce dossier, on retient l'image **d'un projet cohérent**, d'une ambition raisonnable, se donnant les moyens d'atteindre ses objectifs. La plateforme technologique proposée est bien pensée dans ses fonctionnalités et dans la complémentarité de ses espaces. Elle comprend des équipements innovants dont certains sont très originaux et joueront un rôle attractif certain. La multiplicité d'approches (scientifique, technologique, industrielle, artistique) et les rapprochements qui en résulteront sont prometteurs. (1) (2) (3) (5)

- Les équipements de réalité virtuelle envisagés **sont différenciant** par rapport à ce qui existe par ailleurs en France et doivent apporter une originalité au projet. (1)

- **Le laboratoire des usages** permettra de prendre en compte de manière forte les besoins des utilisateurs et contribuera de manière essentielle aux nécessaires **échanges entre chercheurs et entrepreneurs**. (5)

2. Plaine Images (Tourcoing/Roubaix)

A améliorer (1/2)

- Les laboratoires partenaires sont de cultures différentes et ont certainement déjà travaillé ensemble. Il aurait été bien **d'expliciter les projets de recherche actuels ou récents ayant donné lieu à des collaborations inter-laboratoires** afin de valoriser le partenariat. (1)

- Une difficulté potentielle est liée à **la distance entre les sites** des laboratoires et le site de « Plaine Images ». Les modalités de détachement des enseignants-chercheurs et des doctorants ainsi que la répartition de leur temps de travail entre les sites pourraient être précisés. (1)

2. Plaine Images (Tourcoing/Roubaix)

A améliorer 2/2)

- Le projet scientifique est clair et pertinent (Visual Studies) … même s'il manque à mon sens de consistance. Affirmer « créer un espace de recherche-innovation-développement unique en France et en Europe » doit être **bien plus argumenté** (2)

- Des trois projets c'est certainement le plus difficile à intégrer soit dans le tissu social soit dans le tissu industriel. Il présente plus une **vision académique de recherche pure**, nécessitant des compétences très pointues. Mais plus difficile à décliner dans une réalité industrielle concrète (4)

3. Serre Numérique (Anzin/Valenciennes)

	Expert 1	Expert 2	Expert 3	Expert 4	Expert 5
Cohérence	3	2	2	5	3
Recherche	3	2	1	5	3
Equipement	3	4	3	5	2
Economie	4	2	2	3	3
Note totale	13	10	8	18	11
				Expert proposé par le site	

3. Serre Numérique (Anzin/Valenciennes)

Points forts (1/2)

- La **notoriété du Valencionnois dans le domaine de l'image** (animation, jeux vidéo, serious games, etc.) est incontestable et les productions d'Ecoles comme Supinfocom sont connues et reconnues internationalement. Le rassemblement des trois Ecoles de Création numérique de la CCI dans un même espace qui accueillera aussi incubateur, pépinière, hôtel d'entreprises aura indéniablement un impact très positif et doit être encouragé. (1) (2) (3) (4) (5)

- Les projets Ethnolab et Ergolab me semblent **les plus pertinents**. Dans la programmation, il faudra veiller à les prévoir dans les premières briques avec un lien fort aux compétences académiques présentes à Lille !! (2)

3. Serre Numérique (Anzin/Valenciennes)

Points forts (2/2)

- Dans l'équipe ainsi constituée, les **statuts sont extrêmement divers**, la catégorie « chercheurs» s'étendant au-delà des chercheurs professionnels. C'est sans doute une richesse et peut-être un atout pour la valorisation (dans laquelle l'équipe proposante a une expérience) mais cela contribue peu à la structuration scientifique des recherches dans la région.(3)

- Seule une présence importante sur le site de chercheurs et d'enseignants-chercheurs des universités voisines permettra de tirer réellement profit du formidable vivier que constituent les jeunes qui sont formés par les Ecoles de Création numérique et de faire des plateforme technologiques proposées de véritables sources d'innovation, originales et attractives. (5)

3. Serre Numérique (Anzin/Valenciennes)

A améliorer (1/2)

- **L'équipe présente semble trop faible** au regard des sujets ambitieux proposés. On ne peut pas présenter cette ambition (et sur recherche fondamentale et sur recherche appliquée) avec la création d'un ou deux postes !!! Par ailleurs, les équipements souhaités demandent une équipe technique/de production qui est sous-estimée par les porteurs du projet. (1) (2) (3) (5)

- Malheureusement, dans l'état actuel du dossier, **la présence de chercheurs sur le site semble extrêmement limitée.** Les équipes partenaires sont d'un bon niveau, les thématiques proposées pertinentes ; l'application aux sciences de l'Education et le travail sur les Serious Games sont, de plus, originales. (5)

3. Serre Numérique (Anzin/Valenciennes)

A améliorer (2/2)

- La note modérée affectée au projet ne concerne pas la qualité du projet de création d'une « serre numérique » mais que l'état du dossier ne **permet pas d'identifier ce que serait son potentiel en recherche et son rôle moteur pour la région**, par-delà le rôle déjà joué par les écoles dans leur fonctionnement actuel. Il est en revanche possible que sur le plan pédagogique et sur celui des synergies enseignement-industries cette structure soit utile. (3)

- Je suis **moins positif** sur les équipements Amphi relief (explications données dans le texte pas assez solides scientifiquement + quel lien avec le centre le Phoenix ??), Icube (attention à l'équipe dédiée nécessaire pour faire tourner la plateforme) et GameLab (pas assez précis, pourquoi n'y a t il pas de liens avec les 3 écoles qui seront sur le lieu). Essentiellement par manque d'explications claires, précises et étayées. (2)

4. Fabrique à Images (Arenberg)

	Expert 1	Expert 2	Expert 3	Expert 4	Expert 5
Cohérence	3	1	5	5	2
Recherche	4	1	5	4	2
Equipement	3	2	5	3	2
Economie	3	1	4	3	3
Note totale	13	5	19	15	9
			Expert proposé par le site		

4. Fabrique à Images (Arenberg)

Points forts (1/2)

- Le point fort est **l'installation de l'ensemble du laboratoire DeVisu** sur le site (1) (3) (4)

- Le **projet est très ambitieux** sur le montant et la nature des équipements à créer sur Arenberg (2)

4. Fabrique à Images (Arenberg)

Points forts (2/2)

- Le projet est très cohérent dans la mesure où il repose sur un **axe de recherche défini,** développé dans la durée et demandant par nature une expérimentation-création audiovisuelle et numérique. (3)

- **Les projets, hypothèses, expérimentations et verrous à lever sont précisément décrits**. L'étude du contexte et du marché des produits et processus existants, dans un secteur hybridant l'audiovisuel, l'édition et l'innovation technique, est explicitement proposée. La place proposée pour le projet au sein du développement régional fait l'objet d'une argumentation claire, qui associe entreprises, relations internationales, actions de formation et valorisation. Le projet n'est pas du type « fédération large », mais du type identification d'un créneau de forte spécificité permettant un rapide développement et visant l'identification d'une excellence nationale et internationale repérée. (3)

4. Fabrique à Images (Arenberg)

A améliorer (1/2)

- Sur le plan de la cohérence, le dossier **présente plusieurs faiblesses**. Il est centré autour d'une équipe dont les compétences affichées se situent dans un domaine peu étudié, celui de l'ingéniérie du document mais cette spécificité, sur laquelle il aurait été possible de construire une proposition originale n'est pas reliée ensuite de manière convaincante à la profusion d'équipements dont l'acquisition est demandée dans le cadre du projet. (5)

- Il existe un **nombre relativement faible de Professeurs dans le laboratoire**. Il serait bon de préciser la répartition des rôles de chaque enseignant-chercheurs dans le projet et en particulier les aspects de gestion scientifique de projets afin d'avoir une visibilité sur la capacité de l'équipe à piloter un programme de cette ampleur. (1)

4. Fabrique à Images (Arenberg)

A améliorer (2/2)

- Il est **difficile de comprendre l'articulation entre la recherche et le transfert de technologies**. Une équipe technique sera sans doute mise en place, adossée au laboratoire. Il serait bon d'en détailler les modalités de mise en œuvre et fonctionnement. (1)

- Il faut dans ce **projet réfléchir au partenariat public/privé**. Sentiment que ce projet peut être rapidement une « tour d'ivoire » car peu d'éléments dans le dossier montre son ouverture large des équipements/résultats, notamment à l'échelle régionale en associant les Ecoles, les entreprises et d'autres laboratoires de recherche !! (2)

5. Conclusion

« A l'issue d'une mission d'expertise scientifique réalisée en septembre 2011, le Conseil d'Administration du Pôle Images du 10 octobre 2011 a validé la pertinence de la constitution d'un parc de trois plates-formes de recherche et d'innovation au service des acteurs de la filière images et création numérique en Région Nord Pas de Calais.

Chacun des trois sites, Plaine Images à Roubaix-Tourcoing, Fabrique à Images à Arenberg et Serre Numérique à Anzin, présente un positionnement original. Les équipements demandés ne font pas l'objet de redondance majeure.

Quatre aspects doivent être précisés :
1. *La demande de matériel doit être ajustée à la dimension des équipes de recherche et développement.*
2. *Il est incontournable qu'il y ait des chercheurs académiques sur chacun des sites. L'animation scientifique sera assurée par la mise en place du Groupement d'Intérêt Scientifique « Sciences du visuel : images et création numérique » entre le PRES et le Pôle Images.*
3. *Le dispositif de valorisation industrielle devra être réfléchi au niveau régional entre le Pôle Images et les trois opérateurs : SEMVR, CAPH et CCI du Grand Hainaut.*
4. *Il faudra que l'ensemble des plateformes soient ouvertes aux acteurs régionaux et extérieurs dans des conditions à définir »*

Tableau de synthèse de l'évolution des indicateurs de développement :

Plaine Images	31/12/ 2007	31/12/ 2008	31/12/ 2009	31/12/2010		31/12/2011 (*)	
Structures installées	3	7	10	25	+ *150%*	50	+ *100%*
Effectifs (ETP)	151	254	473	713	+ *51%*	1 018	+ *43%*
Effectifs (ETP) hors Ankama	*71*	*104*	*173*	*263*	+ *52%*	518	+ *97%*
C.A. réalisé (K€)	5 000	26 500	48 302	69 057	+ *43%*	73 010	+ *6%*
Surfaces opérationnelles (m²)	5 600	10 400	11 400	13 200	+ *16%*	20 000	+ *52%*

(*) *compte-tenu de l'achèvement des travaux de la Retorderie toute fin décembre, certaines entreprises ont reporté leur emménagement à courant janvier.*

Nom des Entreprises	nbre de salariés			incubée pépinière
	entre 0 et 5	entre 6 et 10	plus de 10	oui/non
ANKAMA			x	
TELEMELODY			x	
MYZEN.TV			x	
GRANDLILLE.TV			x	
PRODINFO			x	
METROPOLIS			x	
RATATAM	x			
ALIVE			x	
REFLETS VIDEO			x	
VIEWON			x	
KREALID			x	
MAESTA SANTE	x			oui
WE LOVE MOTION	x			oui
WAKANIM	x			oui
NAXEO			x	
ACFX	x			oui
COSMOCOVER	x			oui
NOVASTREAM		x		oui
DIVI	x			
IMPROVEEZE		x		oui
MYMEDIA	x			
ART'FX VIRTUO	x			
SANS SOUCIS PRODUCTION	x			
NEOCAD	x			
WATCH IT		x		
UNIVERSAL CONNECT	x			
GAME IN	x			
PINC'O	x			
BEEWARE	x			
NEXYLAN	x			
AMAZONIA STUDIOS	x			oui
IDÉES-3COM			x	
TOMISH DESIGN	x			
AUSHOPPING			x	
INFUZE	x			oui
BLUEAPPS		x		oui
ZYNCO STUDIO	x			oui
TAPIS ROUGE	x			
A-VOLUTE			x	
3DDUO			x	
PRESS CONCEPT			x	
WANTED SOLUTIONS	x			oui
MEDIATIVY			x	
AXEO	x			
FOLIGRAF	x			oui
LABO DES MARQUES		x		
PILIPILIGRAM			x	oui
MAD THE AGENCY	x			oui
BUTTERFLY ANIMATION	x			oui
PIMENTEO	x			

Etat d'avancement de chaque site

Ces contributions ont été fournies directement par chaque acteur

PLAINE IMAGES – Tourcoing/Roubaix

Rappel :

La Plaine Images est un quartier de 5 ha, dédié à l'accueil des entreprises de la filière de l'Image, dont le développement, sur le site d'une ancienne entreprise textile, est assuré dans le cadre de l'aménagement global de l'Union, écoquartier de 80 ha à Roubaix, Tourcoing et Wattrelos pris en charge par la SEM Ville Renouvelée pour le compte de Lille Métropole Communauté Urbaine.

1. Avancement du projet d'aménagement

L'année 2011 a vu la poursuite des études architecturales et techniques du parking Silo, ouvrage de 380 places mutualisées, comprenant des services pour les usagers du quartier et de mobilité innovante (vélopôle, autopartage, co-voiturage, borne d'alimentation électrique…).

Le permis de construire est en cours de finalisation pour un démarrage des travaux en 2012.

Notons que ces ouvrages concourant à améliorer la mobilité multi modes (2 autres sont programmés dans l'Union) constituent un élément essentiel du dossier Ecocité en cours d'élaboration dans le cadre de l'appel à projet « Ville de Demain » du Programme d'Investissement d'Avenir.

Parallèlement les travaux de viabilisation du site se sont poursuivis avec le déploiement des réseaux et l'aménagement d'un parking provisoire en attente de la livraison de l'ouvrage évoqué ci-dessus.

2. Les projets immobiliers

Rappelons que les bâtiments issus de l'activité textile avaient été analysés au regard de leur capacité de transformation pour recevoir des entreprises de la filière images.

Les bâtiments de moindre qualité, situés en cœur de site, ont été démolis au cours des dernières années.

En 2011 l'aménageur est intervenu sur les deux derniers bâtiments ayant un caractère patrimonial, qui n'avaient pas encore fait l'objet de travaux de réhabilitation.

- La Chaufferie, bâtiment particulièrement spectaculaire, a fait l'objet de travaux sur le clos couvert afin de garantir sa pérennité et la possibilité d'y développer des activités dans les années à venir.
- Le principal chantier a porté sur l'ancienne Retorderie, bâtiment de plus de 8 000 m², dont les travaux de réhabilitation lourde engagés en 2010, ont été achevés le 19 décembre 2011.

Ce dernier bâtiment, désormais dénommé « l'Imaginarium », comporte 5 niveaux :

- Les deux étages supérieurs (R+2 et R+3) sont dédiés à l'accueil et développement des entreprises de la filière, avec un espace incubateur, une pépinière et un hôtel d'entreprises. Cette offre immobilière venant en complément de l'ancienne Teinturerie réhabilitées par l'aménageur en 2009-2010 et de l'offre privée (bâtiment des « Jacquards ») a permis d'enregistrer une forte croissance du nombre d'entreprises implantées et de l'emploi.
- L'étage intermédiaire (R+1) accueillera l'activité recherche (cf. ci-après).

© Stereograph / Pierre Bernard

Enfin les deux niveaux inférieurs (rez-de-chaussée haut et bas) sont dédiés à la programmation événementielle, et à la rencontre entre artistes, entrepreneurs, chercheurs et grand public. Un espace de travail partagé et connecté (co-working space) et des « fab-lab » favoriseront la collaboration entre les différentes « familles » et les pratiques innovantes qui seront la marque de l'Imaginarium.

L'équipe d'animation de ce lieu et de développement de la filière sur le site, tant dans son volet économique (portée par l'Association TLM) que dans sa dimension artistique et événementielle s'est constituée au cours de l'année 2011. Elle a été réunie au sein de la SEM Ville Renouvelée au 1er janvier 2012.

Depuis l'automne 2011, l'artiste Pierre Giner est associé au projet de l'Imaginarium. C'est sous sa Direction artistique que le lieu ouvrira ses portes le 16 Février 2012.

3. Le développement du projet recherche

Sous l'impulsion du Pôle Images, le projet de recherche inscrit dans la programmation du plan Campus Grand Lille, a progressé dans la définition des domaines de recherche et a gagné en cohérence avec ce qui est envisagé dans les autres territoires du Pôle (Serres Numériques à Valenciennes et la Fabrique à Images à Wallers Arenberg).

Porté par les Universités de Lille I, de Lille III et le CNRS le projet s'articule autour de trois axes de recherche :

- Construction culturelles et sociales des artefacts visuels,
- Réception des contenus visuels numériques et interactions,
- Création artistique en environnement visuel numérique.

L'année 2011 a été consacrée au cadrage du projet de recherche, à la définition du programme des équipements scientifiques nécessaires et à étudier les conditions de leur implantation au niveau R+1 de l'Imaginarium. Quelques aménagements spécifiques ont été réalisés par la SEM Ville Renouvelée dans le cadre des travaux de réhabilitation qui se sont achevés en décembre.

Parallèlement les porteurs du projet recherche ont répondu à un appel à projet « Equipement d'Excellence » du Programme d'Investissement d'Avenir. L'attribution du label « Equipex » a été rendue officiel à la fin de l'année 2011 de sorte que c'est désormais d'un budget global de près de 10 M€ dont bénéficie l'ensemble du projet recherche de la Plaine Images.

4. Le développement des entreprises et de l'emploi

A fin 2010, 25 structures et 700 salariés étaient installés sur la Plaine Images. Au cours de l'année 2011, la Plaine Images enregistre **27 nouvelles implantations**.

Parallèlement, nous avons dû faire face à la disparition de deux des premières entreprises installées sur le site, NAO et SIOUX, suite à d'importantes difficultés financières.

- **NAO** a été repris en juillet par une autre entreprise présente sur le périmètre de la Plaine Images, ADF, pour former le groupe ALIVE. Les emplois ont été sauvés et le savoir-faire conservé ; des contacts avancés sont en cours pour commercialiser le plateau de 1.200m² laissé libre et porté par une SCI dans laquelle Batixia est associé.
- **SIOUX** a été liquidée en décembre. Un travail préparatoire a permis de réaffecter immédiatement les bureaux de 600m² : implantion de l'entreprise A-Volute (450m²) et extension de Idées-3com (150m²).

Mais les créations où implantation d'entreprises font mieux que compenser les disparitions et en fin d'année 2011 la Plaine Images compte 50 structure installées employant plus de 1000 salariés pour 73 M€ de chiffre d'affaires.

(Rédaction : SEMVR)

Projet Rives Créatives / Serre numérique

.

Ateliers Numériques	31/12/ 2009	31/12/2010		31/12/2011 (*)	
Structures installées	21	26	*+ 124%*	27	*+ %*
Effectifs (ETP)	120	130	*+ 109%*	140	*+ %*

ENTREPRISES SUR LE GRAND HAINAUT

Nom des entreprises	Nbre de salariés			incubée
	entre 0 et 5	entre 6 et 10	plus de 10	oui/non
ARC EN SOFT	1			non
WEBTIK	1			non
TRYPTIK	3			non
TAMBOUR BATTANT		9		non
VIDEO IN	4			non
INFOGEST	2			non
NEODIAL		6		non
UNCANNY GAMES	3			oui
CIMES			16	non
AVENAO		9		non
KEEO	3			non
AV4COM	4			non
MOND TECHNOLOGIES		6		non
IRCEM			12	non
CERGI	6			non
MECONOPSIS		7		non
BLUE TURTLE	5			non
CAP INSTRUMENTATION	4			non
WOANA	2			non
SVIR CONSULTING	2			non
SAGEM SECURITE	1			non
CCCP			18	non
BYOOK		12		non
HORS AN				
HINOKO	4			non
KUBIX	1			non

SERRE NUMERIQUE – Anzin/Valenciennes

Le Parc des Rives de l'Escaut, site identifié du Pole Images Nord-Pas-de-Calais, est officiellement devenu le Parc des Rives Créatives en 2011.

Ce projet consiste à développer une zone d'activité spécialisée sur les thèmes de l'image et de la Création numérique, incluse dans une opération de renouvellement urbain qui intègre développement de l'habitat et activités tertiaires, dans un cadre de développement durable, proche du centre-ville, privilégiant le cadre de vie, les modes de transports doux et la création d'un quartier « intelligent » dans une démarche environnementale poussée.
Le Parc constitue un projet majeur de développement économique centré sur la création numérique « dans tous ses états » : jeu vidéo, animation, image de synthèse, univers virtuels, simulation graphique. Il ambitionne un foisonnement, source de créativité, d'innovation et de développement entre Recherche, formation et entreprises.

Le Parc des Rives Créatives s'étend ainsi sur près de 15 ha dédiés à l'accueil d'entreprises relevant du spectre de l'image, de la Création numérique et plus largement des Industries créatives.

La Serre numérique :

La Serre numérique sera le premier ouvrage édifié sur le Parc, elle doit également en constituer le moteur. Son concept est celui de la « Fertilisation croisée » entre les univers de la Formation, de la Recherche et de l'Entreprise.

Il s'agira d'un bâtiment de 15 000 m² Shon, constitué de 3 niveaux et regroupant :

- Le Groupe Supinfocom et ses 3 écoles supérieures à la Création numérique (SupinfoCom, SupinfoGame et Institut Supérieur de Design) dont la capacité d'accueil sera portée à 1000 étudiants.
- Un centre de Recherche et de Transfert de Technologie constitué notamment d'un espace immersif de réalité virtuelle et d'équipements et d'outils de recherche pour les domaines des sciences de l'éducation et des sciences de l'information et de la communication.
- Un espace entreprises (Incubateur – Pépinière – Hôtel) réservé à l'hébergement des acteurs économiques de la filière.

Le projet a connu en 2011 une avancée significative :

- L'instruction de la demande de permis de construire a abouti favorablement, celui-ci a été accordé le 14 Décembre.
- Les financements publics prévus ont été accordés, notamment par l'Europe, l'Etat, la Région et Valenciennes Métropole.
- Les marchés d'équipement et de travaux ont été lancés en fin d'année 2011.
- L'ouverture du chantier de construction est programmée pour Juin 2012.
- La livraison de l'ouvrage est prévue en Mars 2014.

Les Ateliers Numériques :

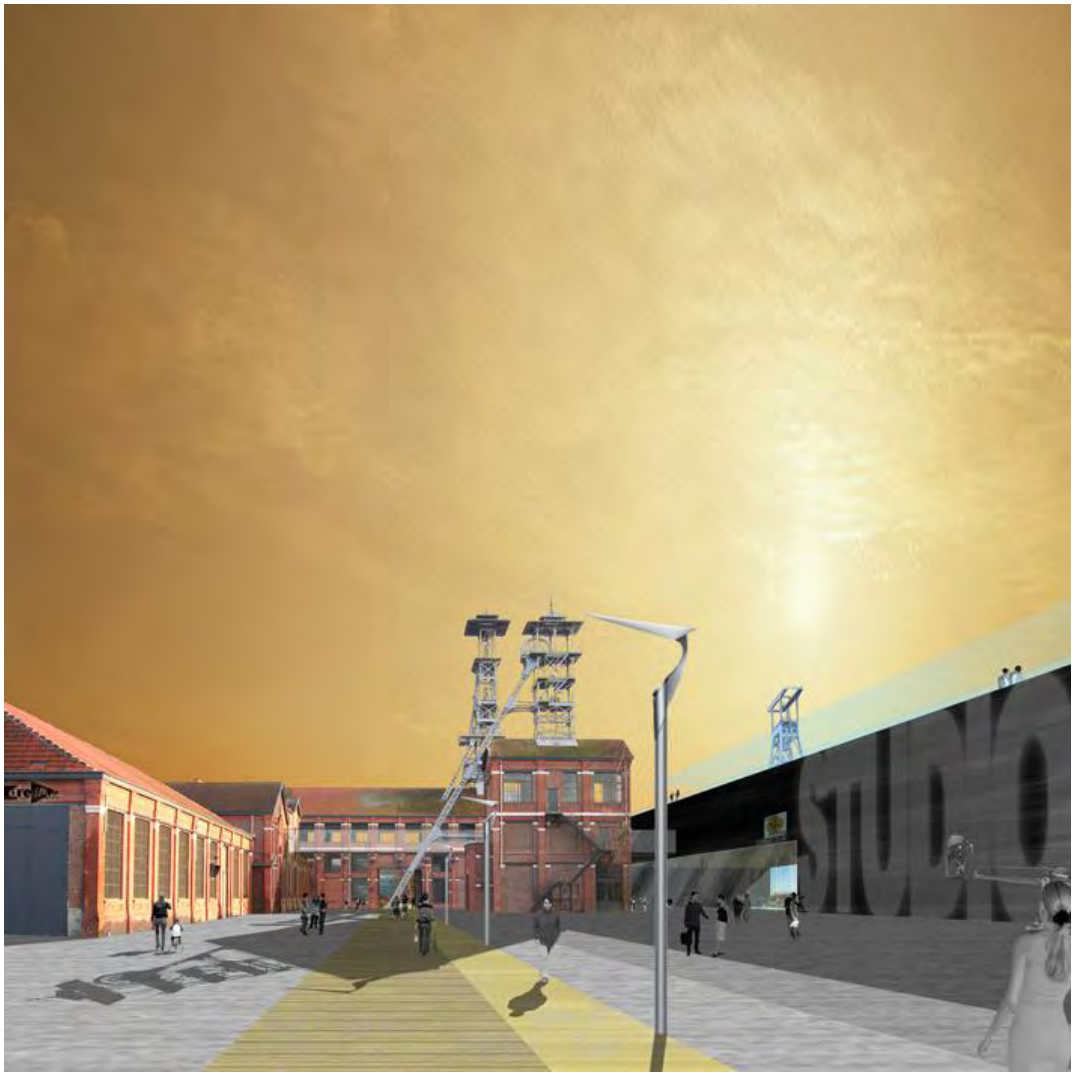
Les Ateliers numériques constituent dans le Valenciennois, le site d'accueil de référence pour les entreprises de l'Image et plus généralement pour toutes les TPE-PME qui cherchent à se développer dans le domaine de la technologie.
Propriété de la CCI Grand Hainaut, les Ateliers numériques proposent, en centre-ville de Valenciennes, 2 500 m² de locaux neufs adaptés ainsi qu'un matériel mutualisé à des conditions de loyer avantageuses.

Situés en Zone Franche Urbaine, ils permettent à leurs locataires de profiter pleinement des dispositifs d'aides et d'exonérations associés en matière fiscale et sociale.

Ces conditions permettent aux Ateliers numériques de remplir naturellement un rôle d'incubateur et de pépinière pour les « jeunes pousses » technologiques locales et régionales.

Au 31 Décembre 2011, 26 entreprises occupant 140 collaborateurs étaient hébergées au sein des Ateliers numériques de Valenciennes.

(Rédaction : CCI Grand Hainaut)



FABRIQUE A IMAGES - Arenberg

Arenberg se positionne comme lieu de convergence et de rencontre entre publics et acteurs/utilisateurs d'horizons différents, en créant une **synergie entre Science, Economie et Culture** dans les domaines du cinéma, de l'audiovisuel et des médias numériques.
Le projet s'inscrit dans la dynamique et les objectifs du pôle images régional qui consistent à développer et organiser la filière "image" en région pour que le Nord-Pas-de-Calais devienne leader notamment en matière de recherche et d'innovation dans les domaines du visuel, de l'image et ses interactions avec l'utilisateur.

Arenberg contribuera à la réalisation de ces objectifs en constituant un creuset favorable à l'innovation. En effet, les 12 000 m^2 qu'offre ce prestigieux site vont désormais se consacrer à la **recherche**, au transfert de technologies et au développement d'activités économiques à forte valeur ajoutée, en implantant notamment :

- l'Université de Valenciennes qui y installera son laboratoire de recherche DeVisu dont les travaux sont centrés sur l'ingénierie du document visuel/audiovisuel et les médias numériques,
- Des plates-formes technologiques qui constitueront des équipements structurants,
- Un Centre de Transfert Technologique en Ingénierie des Médias.

Le **développement économique** envisagé inclut l'accueil :

- des entreprises qui souhaitent s'installer à proximité des chercheurs et des plates-formes technologiques,
- des activités de tournages. Arenberg entend compléter son offre d'accueil des tournages et propose notamment d'implanter un plateau de tournage d'envergure dont le développement est en attente d'un positionnement de la Région.

L'**aspect culturel** du projet se décline selon deux points forts :

- Arenberg est un lieu chargé d'histoire, protégé au titre des Monuments Historiques. Il est essentiel d'accompagner le public dans la visite du site, d'autant qu'Arenberg est l'une des composantes de la candidature du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais à une inscription sur la Liste du Patrimoine Mondial de l'UNESCO au titre des « Paysages Culturels Evolutifs »,
- D'autre part, il est envisagé un espace dédié à la diffusion des sciences vers le grand public. En cohérence avec la thématique générale du projet, Arenberg proposera des contenus scientifiques validés par les chercheurs, au travers d'un voyage au cœur des techniques et technologies de l'audiovisuel, du cinéma et des médias numériques en vue d'apporter un éclairage sur les outils et techniques des métiers de la filière, dont entre autres, la chaîne de production, les effets spéciaux et les trucages numériques.

Né de besoins convergents, le projet d'Arenberg est mené en étroite collaboration entre la CAPH et l'UVHC. **Le 29 juin 2011**, les deux partenaires ont signé un protocole d'accord relatif aux conditions d'accueil des chercheurs du laboratoire DeVisu, à l'utilisation et au fonctionnement des premières plates-formes et équipements sur le site.
L'UVHC, reconnue pour sa capacité de transfert de technologies en direction du secteur économique, est le porteur principal du seul pôle de compétitivité à vocation mondiale de la région Nord de France : i-Trans, dédié à l'intermodalité dans les transports. Cette spécificité a été confortée par l'obtention d'un Institut de Recherche Technologique (IRT) dans le cadre du Plan Investissements d'Avenir. Elle est pourvue d'une filiale privée, Valutec, permettant de supporter les activités de transfert technologique. Valutec a pour objet de contribuer à la diffusion et à la valorisation des produits, procédés et savoir-faire, et plus particulièrement des résultats de la recherche des laboratoires publics universitaires, par la réalisation de prestations technologiques et d'études scientifiques. Dans le cadre du projet Arenberg, Valutec sera en charge de la valorisation des plates-formes technologiques envisagées.

A partir des résultats du marché de définition soumis en novembre 2010, la programmation du projet a été affinée par les deux partenaires (cf. ci-dessus). Le programme est dissocié en 3 phases de réalisation, à la fois spatiales et temporelles.

En juin 2011, l'UVHC et la CAPH ont approuvé le principe de contrat de partenariat public privé (PPP) pour la mise en œuvre opérationnelle du projet, définissant la phase 1 comme étant la tranche ferme de l'opération. Cette première phase consiste en :
- l'installation des bureaux des chercheurs du laboratoire DeVisu de l'UVHC sur le site,
- la création, l'aménagement et l'équipement de deux plates-formes technologiques partagées : "Numeric Design" et "ANNAUD" ;
- l'installation d'un Centre de Transfert Technologique en Ingénierie des Médias ;
- l'aménagement du parcours patrimonial ;
- l'équipement des ouvrages ainsi rénovés en matière de vidéosurveillance et d'alarme ;
- l'aménagement des voiries et réseaux divers pour les besoins supplémentaires.

Les deux autres phases sont considérées comme des tranches conditionnelles dont la levée pourra être décidée, ou non, postérieurement à la mise en œuvre de la phase 1.

A l'automne 2011, un dialogue compétitif s'engage avec les partenaires retenus dans le cadre du Partenariat Public/Privé mis en place pour la conception, la réalisation et la maintenance bâtimentaire du projet, et porte sur l'entièreté du projet/site. Le démarrage des travaux est envisagé pour 2013 et la livraison des premiers bâtiments en 2015.
Sous maîtrise d'ouvrage de la CAPH, le dialogue compétitif sera conduit dans un cadre partenarial large, afin d'une part, d'en asseoir la faisabilité technique, et d'autre part, d'en définir les contours financiers le plus précisément possible, notamment en matière de subventions. A ce sujet, un dossier de demande de subventions au titre du FEDER a été déposé à l'automne 2011 à la DRESTIC.

Autour d'une équipe projet composée de membres de la CAPH et de l'UVHC, un comité de pilotage a été mis en place et sera étoffé, associant plus largement des élus de la CAPH et de l'UVHC (dont les présidents), et des techniciens représentants l'ensemble des institutions intéressées au projet : Etat, Région, Département.
Seront également associés le Pôle Images Régional, le Parc Naturel Régional Scarpe-Escaut et l'ensemble des partenaires du Bassin Minier.

A noter que :
- en mars 2011, a été inaugurée la salle « Claude Berri » dans une ancienne salle des pendus, à Arenberg. Dans cette salle se tiennent désormais les conseils communautaires de la CAPH, et les évènements particuliers comme par exemple des soutenances de HDR de l'UVHC.
- en avril 2011, l'équipe projet Arenberg a accueilli Céline Coutte, Docteur *es* Sciences, en charge du développement de la recherche et de l'innovation, dont le poste est subventionné au titre du FSE pour une période de trois ans.
- en décembre 2011, s'est tenue dans la salle Claude Berri une riche matinée d'échanges et de concertations entre l'équipe projet Arenberg et les futurs utilisateurs du site. Les remarques apportées seront intégrées dans la mise en œuvre du projet.

(Rédaction : C.A.P.H.)

6 Rendre visible le travail et l'insertion des jeunes

RAPPEL DES OBJECTIFS

- Exposition annuelle des travaux de fin d'étude des « étudiants de l'image » : Cas d'écoles.
- Créer un accompagnement spécifique humain et financier d'aide aux jeunes créatifs.
- Mettre en place des dispositifs spécifiques pour les jeunes hors parcours scolaire
- Fléchage d'une partie des fonds de coproduction en direction des jeunes talents régionaux.
- Recrutement d'un expert reconnu de l'accompagnement financier des entreprises de l'industrie créative. Réflexion sur un Salon du financement et un Club de financeurs privés.
- Construction d'un partenariat étroit avec les incubateurs existants.

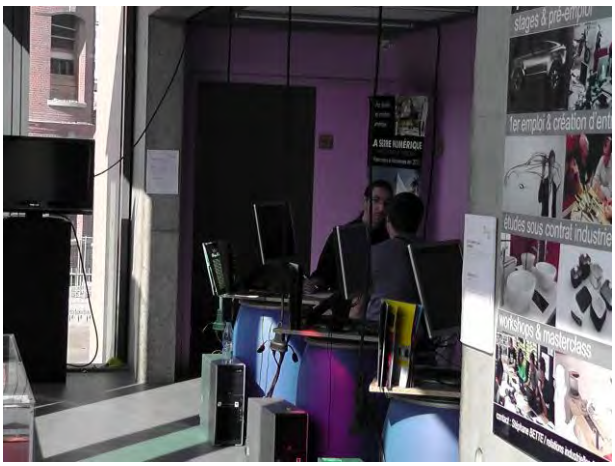
RESULTATS 2011 / CE QUI A MARCHE

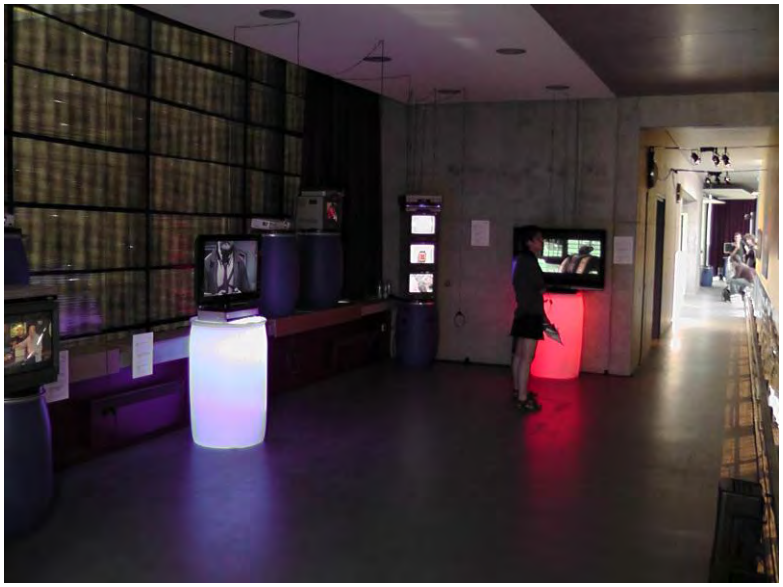
- Cas d'Ecoles a connu dès sa première édition eu un succès certain (voir bilan détaillé dans l'action 3).
- Une véritable coopération sur la question des jeunes « hors parcours scolaire » avec les Maisons de l'Emploi des Portes du Hainaut, du Valenciennois et de Tourcoing Vallée de la Lys, et des partenaires tels le SUDES, l'AFDAS et la Région.
- Dans le cadre du projet interreg Vivid, réflexion sur l'accompagnement des jeunes diplômés et l'instauration d'une culture de création
- Les Fonds de soutien, notamment Expériences Interactives, ont aussi permis d'accompagner de jeunes créatifs. Un indicateur : cinq anciens étudiants du Fresnoy figuraient parmi les consortiums répondant à l'appel à projet Expériences interactives en 2011 ou en étaient les initiateurs.

CE QU'IL FAUT AMELIORER

- La conscience des entreprises sur le fait que les Formations, et leurs étudiants, sont leur avenir, leur richesse pour des recrutements futurs. C'est aussi là que les digital natives sont dans leur période la plus prolifère : des projets d'étudiants annonciateurs des tendances du marché… (certains disent que des entreprises de jeu bien connus achètent aux ados des dessins).
- La prise de conscience qu'il faut travailler – et concrétiser- en réseau, s'allier pour faire progresser les objectifs, jouer collectif dans une logique de complémentarité.

CAS D'ECOLES
CAS D'ECOLES
CAS D'ECOLES


stages & pré-emploi
1er emploi & création d'ent
études sous contrat industrie
workshops & masterclass

- 

La sensibilisation à la création de l'entreprise au sein même des établissements de formation, la pré-incubation par des tuteurs au sein de ces établissements, la détection de projets prometteurs

- Les opportunités qu'offrent les formations par alternance

- Renforcer la prise de conscience des sites qu'il faut créer des dispositifs de pré-incubation, des structures d'accueil, de « très jeunes entrepreneurs » de type Creatieve Starters ou les Studios à Courtrai, ou encore les expériences menées à Breda. La veille se révèle aussi indispensable (détection de jeunes entreprises, comme Atelier 801/ Transformice par exemple).

Cette action accentue aussi la nécessité d'une réflexion globale avec les formations sur la question d'insertion et du devenir de leurs diplômés (responsabilisation, évaluation, affichage de résultats). Pour l'instant il y a encore des appréhensions « d'affichage ».

Bilan détaillé

Il est indispensable de promouvoir l'idée que nos étudiants, et globalement la génération des « nés-numériques », représentent le véritable atout pour la prospérité régionale : recherche, entreprises, start-ups, reconnaissance de savoir-faire et savoir-entreprendre…

Hélas, aujourd'hui la majorité des formations attirent des candidats de qualité de toutes les régions – peut-être pas assez de l'étranger – qui s'y fixent cependant trop peu après leurs études ou n'y reviennent pas après de premières expériences pour y créer leur activité.
Cela vaut pour l'ensemble des formations de la région. C'est un vrai handicap. Les prévisions de croissance des ICC - notamment dans le domaine de l'emploi - doivent dès aujourd'hui être traduites en objectifs.

Comment rendre la région attractive, faire reconnaitre ses atouts auprès de jeunes, particulièrement à travers le Pôle et ses sites, comment inciter à la création d'entreprise ? Une part incombe aux formations mais les organisations professionnelles doivent aussi s'emparer de cette urgence car des tensions sont prévisibles sur le marché du travail. Le projet Interreg avec les Pays-Bas, la Belgique et l'Angleterre comporte également des actions pour mieux accompagner des jeunes créatifs, les détecter et les faire réussir. Enfin, les centres de compétences en Wallonie sont inspirants pour cette démarche et doivent faire l'objet de davantage d'échanges transfrontaliers.

Les trois sites du Pôle se situent dans des territoires ayant un riche passé industriel : le textile à Roubaix-Tourcoing, le charbon à Wallers-Arenberg et l'acier à Valenciennes. Dans ces trois bassins subsistent des grands problèmes d'emploi, notamment parmi les jeunes, et d'adaptation des demandeurs d'emploi aux besoins des entreprises. C'est pourquoi un dossier a été déposé au titre de l'année 2011 auprès du Conseil régional dans le cadre du Pacte Régional de Continuité Professionnelle (réponse début janvier 2012).

Il s'agit de mettre en place un dispositif de formation par l'alternance (et principalement le contrat de professionnalisation) comme une réponse globale à plusieurs enjeux :

- l'anticipation des besoins croissant de la filière,
- une montée en qualification des jeunes sortis sans diplôme du système scolaire
- une meilleure insertion de ces jeunes sur le marché du travail
- une demande croissante des jeunes qui recherchent des formations associant plus étroitement formation théorique et exercice en entreprise et qui trouvent également dans l'alternance un moyen de financer la poursuite d'études
- des retombées locales directes du développement économique des 3 sites
- une réduction de la « fuite des compétences »

Actuellement, la formation par alternance est peu développée dans la filière image. Du côté de l'apprentissage on constate aussi une offre de formation restreinte dans la région Nord-Pas-de-Calais. Les entreprises ont également peu recours au contrat de professionnalisation. Deux raisons essentiellement : une offre restreinte en région de formation adaptée à ce dispositif et un émiettement des employeurs qui sont essentiellement des TPE, parfois réticents à se lancer dans des démarches administratives complexes.

Si le dossier reçoit une réponse positive, il se mettra en place de la manière suivante :

- Faire connaître le secteur et en particulier les entreprises et leurs besoins auprès des jeunes afin d'éveiller leur intérêt et renforcer leur motivation ;
- Mettre en place des dispositifs spécifiques pour les jeunes hors parcours scolaire (« jeunes bidouilleurs », décrocheurs, autodidactes…) d'ailleurs pas systématiquement démunis de diplôme.

Dans un deuxième temps, et comme dispositif de poursuite de ce premier projet, il serait opportun de travailler sur l'accompagnement spécifique, humain et financier, d'aide aux jeunes créatifs susceptibles de développer des entreprises, ou d'associations à celles-ci, et de trouver des solutions spécifiques de pré-incubation pour ce type de créateurs d'entreprises. Mais la présente demande se limite prioritairement à la question de l'insertion au titre du salariat.

Contribuer au développement de l'alternance dans la filière :
Il faut en premier lieu analyser les besoins en entreprises pour ensuite ou en parallèle répertorier les formations en alternance, certains diplômes le sont déjà mais parfois trop peu connus.

La réflexion est engagée depuis quelques mois déjà :

- avec les OPCA - l'AFDAS Délégation Nord et la FAFIEC - sur deux niveaux : sur l'analyse des besoins et sur la mise en place d'un dispositif de contrats de professionnalisation adaptée, pas seulement diplômant ;
- Avec les organismes de formation ;
- Avec les Maisons de la Porte du Hainaut et de Valenciennes métropole, Tourcoing Vallée de la Lys et la Mission locale au titre des 4 Missions locales du VNE (mobilisation du chargé de projet Alternance) ;
- Avec les neuf organisations professionnelles du Pôle Images ;
- Et en partenariat avec l'Université Lille 1 Sciences et Technologies, Service Universitaire de Développement Economique et Social (SUDES), notamment sur la question des ressources humaines.

7 Créer un outil financier d'émergence des innovations d'usage

RAPPEL DES OBJECTIFS

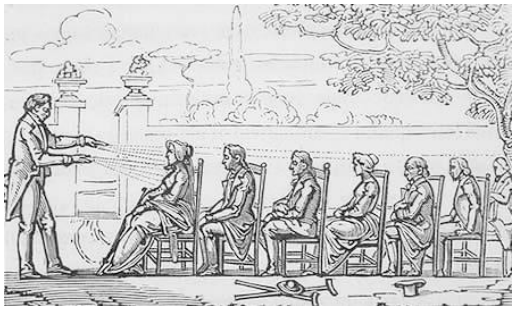
- Le Fonds « Expériences interactives » soutient des projets innovants sur une période maximum de deux ans. Ces projets devront émaner d'entreprises réunissant des créateurs, des chercheurs et des formateurs, alliant contenus et nouvelles techniques.
- Ce programme porte le nom « expériences interactives » pour mettre en exergue le fait que nous souhaitons soutenir des expériences au service des usagers en exploitant toutes les capacités d'interaction offertes par les nouvelles technologies

RESULTATS 2011 / CE QUI A MARCHE

- Forte réponse à notre appel. 40 idées, 25 dossiers dont la moitié d'excellente qualité.
- Une sélection sérieuse par un jury international regroupant l'ensemble des acteurs du Pôle, recherche, formation, entreprises, créatifs et financeurs.
- Une rencontre après le jury avec les porteurs de tous les dossiers

CE QU'IL FAUT AMELIORER

- L'accompagnement des porteurs pour déposer un dossier de qualité.
- Organiser la sélection en 2 temps
- Etre plus strict sur la place et le financement des chercheurs impliqués.



DRAKERZ
CONFRONTATION
peoleo entertainment
www.drakerz.com

musé

Bilan détaillé

Extrait de l'AAP « Expériences Interactives »

Contexte

Notre société évolue à une vitesse folle, le changement est tiré par les évolutions technologiques sans trop se soucier des envies et besoins des usagers. Le critère central est l'économie. Les deux évolutions majeures liées aux ordinateurs sont le basculement des activités du monde réel vers Internet et le déploiement foudroyant de la téléphonie mobile avec deux caractéristiques majeures : le jeu vidéo est devenu une activité centrale des jeunes générations et on peut maintenant avoir accès tout le temps et presque partout à une masse considérable d'informations.
Ces dernières trois années, quatre bouleversements technologiques majeurs :

- *Internet est disponible partout et tout le temps sur les mobiles*
- *Les relations sociales de groupe ont basculé vers Internet avec les réseaux sociaux.*
- *Les interfaces sont totalement modifiées. Tablettes tactiles et gestes remplaçant les claviers souris, gamepads et télécommandes.*
- *La localisation GPS d'abord utilisé pour le guidage routier devient disponible sur tous les dispositifs mobiles.*

Ces innovations récentes sont principalement proposées par les grandes compagnies internationales. Leurs usages ne sont encore pas figés, il reste de nombreuses voies d'évolution à investir. Le point commun de toutes ces évolutions est l'interactivité.

Par ailleurs trois éléments essentiels doivent être pris en compte :

- *la prise de conscience que la terre est un objet fini que l'on doit préserver*
- *le format actuel de développement basé sur le crédit ne peut être poursuivi indéfiniment.*
- *notre société devient de plus en plus inégalitaire, laissant sur le côté une large frange de la population*

Dans ce contexte, le Pôle Images lance un grand programme pour faire naitre et prospérer les talents régionaux, pour que notre région demeure un lieu dynamique et attractif pour raconter des histoires et de cultiver l'imagination. Ce programme porte le nom « expériences interactives » pour mettre en exergue que nous souhaitons soutenir des ***expériences*** *au service des usagers en exploitant toutes les* ***capacités d'interaction*** *offertes par les nouvelles technologies.*

Listes des thèmes

Evolution du film [animation-documentaire-fiction] avec plusieurs points d'entrée

- *Œuvre interactive : narration non linéaire et interaction homme-machine ;*
- *Cinéma interactif : prise en compte des techniques donnant de nouveaux degrés de liberté aux spectateurs ;*
- *Quels lieux, quelles salles pour diffuser ces nouvelles œuvres avec interaction ?*

Création de formats totalement nouveaux

- *Comment combiner récit et game play ? Créations algorithmiques*
- *Œuvres transmédias mélangeant lecture, spectacle vivant, film, jeu, participation des usagers, etc...*
- *Nouvelles formes de journalismes : news game, data journalisme, storytelling...*
- *Exploitant les nouvelles technologies comme la Réalité augmentée ou la géolocalisation.*
- *Nouvelles pédagogies dont les travaux pratiques virtuels.*

Installations interactives

- *Interfaces tactiles et gestuelles. Ecrans interactifs dans l'espace urbain, dans les musées.*
- *Nouvelles ergonomies, domotique, Internet des objets.*
- *Spectacle vivant, images et dispositifs scéniques numériques.*

Format des projets

Le principe est de mettre en place un consortium avec plusieurs entreprises, au moins une équipe universitaire et une école régionale autour d'un créateur ou d'une idée originale.
Les projets ont une durée de l'ordre de 18 mois avec une conception/développement en une année pour ensuite faire des expériences avec du public (adhérents, spectateurs ou clients). Il doit être bien ciblé pour un public clairement défini.

Pour une entreprise, les retombées d'une participation à cet appel peuvent être de différents niveaux :

- *Mise ne place d'une entité de recherche et développement*
- *Découverte de nouveaux marchés, travail de prospective*
- *Introduction de plus de créativité.*

Calendrier

- *Mai 2011 : Appel d'intention. Amorçage de la dynamique. On demande aux différentes structures ayant des idées /concepts de proposer un premier dossier jusqu'au 20 juin. Le Pôle Images aidera les projets au fur et à mesure de la réception des dossiers.*

- *Juillet 2011 : Lancement officiel à l'occasion de la journée annuelle du Pôle images le 1 juillet. Appel à projets définitif avec cahier des charges complet. Le dossier est à déposer pour le vendredi 29 septembre.*

- *Octobre : Jury et démarrage effectif pour un démarrage de l'expérience au plus tard en septembre 2012.*

Les membres du jury

Membres du Jury votants

Vincent Leclercq	Pôle Images Nord-Pas-de-Calais/ CRRAV, Directeur général
Marie-Laure Micoud	Caisse des dépôts interrégionale Nord, Directrice adjointe
Laurent Saint-Martin	OSEO, Chargé d'affaires - Direction Régional NPDC
Eric Prigent	Le Fresnoy, coordinateur pédagogique
Anne Lamalle	Conseil Régional / Louvre - Lens
Pierre Giner	Artiste
Romaric Daurier	Le Phenix – Valenciennes, Directeur
Thierry Dutoit	Université de Mons – Belgique, Professeur
Bernard Gabillon	ESAAT, Professeur

Karin Coninx	HCI research Coordinator - Hasselt University - Belgique
Emmanuelle Demolder	CRRAV, Responsable du fonds cinéma et télévision
Jean-Michel Flamant	Idées-3com, Directeur
Sébastien Vermandel	Eurasanté, Chef de projet
Philippe Freville	CRRAV, Responsable des aides à la création

Membres observateurs
Marianne Guillon, Frédéric Leburgue, Samantha Jacson, Conseil Régional NPDC

Philippe Tavernier	DRAC Nord-Pas-de-Calais
Alexandre Labe	Réseau entreprendre du Nord
Tanguy Bricourt	MITI
Philippe Reynaert	Wallimage

Marnix Bonnike, Christophe Chaillou, Véronique Alvarez, Pôle Images

Résultats

Pour la première édition de l'Appel à Projets « Expériences Interactives », **25 dossiers ont été reçus**. Le jury qui s'est réuni le vendredi 21 octobre 2011 a **sélectionné 17** d'entre eux.

Les dossiers sélectionnés sont :

Belvédère XXI : développement de « belvédères en réalité augmentée » permettant d'offrir une vision artistique de l'évolution urbaine ou de l'évolution d'un site : du passé au futur mais aussi de l'imaginaire au fantastique.
Structure Porteuse : Association VivaCités *Montant investi* : 20 000 €

DRAKERZ : Récit Transmédia Augmenté Dispositif permettant d'augmenter un objet physique, le livre avec des contenus et services numériques **:** création ainsi d'un ouvrage transmédia mêlant lecture, jeu et communauté participative.
Structure Porteuse : PEOLEO Entertainment *Montant investi* : 30 000 €

Expérience urbaine : sur les traces de notre passé : Parcours interactif qui relate virtuellement le patrimoine minier à travers les époques.
Structure Porteuse : Audace *Montant investi* : 20 000 €

Game & Touch : Un concept de bornes d'arcade nouvelle génération : présentation d'une gamme de jeux coopératifs/collaboratifs exploitant le tactile multi-touch à usage pédagogique ou ludique.
Structure Porteuse : 3DDUO *Montant investi* : 20 000 €

GEOPHONIA : Plateforme de collecte, de partage et de diffusion de contenus sonores géolocalisés de qualité.
Structure Porteuse : INTUITIVE TRAVEL *Montant investi* : 40 000 €

HOTEL - Expérience Web : Projet créatif numérique, destiné à une diffusion Web et proposant à l'internaute la découverte d'une série d'animation 3D linéaire inscrite dans un monde virtuel, le monde de l'HOTEL.
Structure Porteuse : LES FILMS DU NORD *Montant investi* : 40 000 €

La 7ème salle : Plateforme d'intermédiation entre le spectateur, l'exploitant et les ayants droits de films de cinéma qui propose un principe innovant : faire du spectateur le programmateur du film qu'il souhaite voir dans sa salle de proximité.
Structure Porteuse : La 7ème Salle SAS *Montant investi* : 20 000 €

La bête et la belle : Conte interactif reposant sur le principe de la réalité augmentée permettant aux internautes, spectateurs d'agir sur les images, les sons, les texture, le rythme et de participer ainsi à la création d'un objet visuel d'un nouveau genre.
Structure Porteuse : TCHACK *Montant investi* : 20 000 €

Le cinéma émotif : Cinéma interactif utilisant une technologie innovante qui permet de faire varier le scénario du film en fonction des émotions des spectateurs
Structure Porteuse : Filmo *Montant investi* : 40 000 €

Le concert ou l'impossible audience : Installation Filmique où de vrais acteurs réagissent en temps réel et de façon cohérente aux mouvements physiques et naturels de spectateurs dans un contexte réel.
Structure Porteuse : Les Films de la Lys *Montant investi* : 40 000 €

Musée 2.0 : Application Smartphone permettant à son utilisateur dans un musée d'accéder en tout autonomie à du contenu en positionnant l'objectif de sa caméra en face d'une œuvre avec possibilité de mémoriser son parcours et de le partager.
Structure Porteuse : Urbilog *Montant investi* : 20 000 €

Museo + : Jeu de piste interactif pour les enfants en difficulté (autisme, surdité…) sur tablette vidéo
Structure Porteuse : 2VISU PRODUCTION *Montant investi* : 30 000 €

Nouvelles Formes de Journalisme : Production de nouvelles formes journalistiques innovantes et de qualité, reposant sur une expérience interactive entre le journaliste et son lecteur
Structure Porteuse : ESJ PRO *Montant investi* : 40 000 €

Nouvelles images et interactivité cinématographique collective : Expérimentation d'une approche collective d'œuvres interactives à priori d'usage individuel (jeu vidéo, webdoc) dans des lieux de diffusion de cinéma
Structure Porteuse : Les Rencontres Audiovisuelles *Montant investi* : 20 000 €

THEATRE : Spectacle interactif mêlant scène de théâtre et espaces virtuels 3D, interactivité entre comédiens et avatars 3D, mais aussi entre lumières réelles et virtuelles… en temps réel dans un moteur de jeu vidéo.
Structure Porteuse : Association SUPERAMAS *Montant investi* : 20 000 €

Ukiyo : Réalisation d'un Film à 360° sur les communautés du fansub, depuis le Japon jusqu'en France, une immersion dans cet univers et un portrait de ses protagonistes en suivant le sous-titrage et la diffusion d'un épisode d'une série connu
Structure Porteuse : WAKANIM *Montant investi* : 60 000 €

Walk and Play : Parcours immersif de type « chasse au trésor» sur des boucles de randonnée, utilisant les technologies de téléphonie mobile et la plateforme Amiciti.
Structure Porteuse : Présence France Sarl *Montant investi* : 20 000 €

Bilan

Avec cet appel à projets nous avons mis en évidence des dynamiques intéressantes autour :

- des musées et du patrimoine,
- des nouveaux formats médias,
- des relations entre art et sciences.

Cinq projets concernant les musées et le patrimoine projets ont été soutenus : un autour du son géolocalisé en forêt, un pour ancrer le musée du Louvre-Lens dans son environnement, un sur la découverte du patrimoine en utilisant l'idée du jeu de piste, un avec le LAM sur de nouvelles aides et compléments à la visite et enfin un avec le palais de Beaux-Arts de Lille sur le handicap. Ces projets s'appuient sur les tablettes tactiles dont les téléphones mobiles et la géolocalisation.

Quatre projets portent sur les innovations technologiques : 2 sur la réalité augmentée avec du livre enrichi et un nouvel équipement permettant de projeter le spectateur dans une vision historique futuriste ou artistique d'un environnement urbain ; Un sur un spectacle utilisant de la capture de mouvements dans une pièce de théâtre. Le dernier repose sur les tables tactiles de grande taille permettant des activités récréatives collaboratives.

Cinq projets sont portés par des créateurs d'œuvres audiovisuels qui proposent de rendre le spectateur actif avec un film dont le déroulement dépend des émotions des spectateurs, une installation-concert toujours perturbée par la présence des spectateurs, un documentaire 360 ° où le spectateur pilote la caméra, un court métrage d'animation interactif, et une œuvre où une série d'animations est corrélée avec un jeu vidéo.

Enfin, il faut mentionner que 3 projets sont liés à la diffusion, un sur la programmation en salle réalisée via les réseaux sociaux, sur le visionnage en salle d'œuvres imaginées pour le web et un sur les nouvelles formes de journalisme.

Campus de Supinfocom à Puné (Inde)

8 Accroître l'attractivité régionale en nouant des partenariats internationaux

RAPPEL DES OBJECTIFS

- Mise en place de partenariats avec les principaux centres mondiaux reconnus dans le domaine de l'image, de la création numérique et des Visual Studies.
- Accélérer les collaborations avec l'Europe du Nord (Belgique, Pays-Bas...)

RESULTATS 2011/ CE QUI A MARCHE

- Inscription dans un réseau Nord-Européen, projet Interreg IVA deux Mers VIVID (réponse favorable reçue en novembre 2011).
- Echanges et rencontres régulières avec nos voisins de Courtrai, Twist en Wallonie, serious game.be et l'Eurométropole (le Pôle est animateur du Cluster Image/TIC). Ouvertures vers le réseau des formations en Wallonie en cours
- Mission de prospection en Corée et au Japon, avec Nord-Invest.
- Lancement du campus Supinfocom à Puné (Inde).

CE QU'IL FAUT AMELIORER

- Nouer des partenariats concrets en Belgique et aux Pays-Bas en 2012.
- Augmenter la participation aux manifestations belges (Multimania, The Creativity World Forum, serious game.be…).
- Convaincre de l'intérêt d'une démarche internationale et transfrontalière par des programmes concrets (VIVID).
- Poursuivre la piste canadienne (en partenariat avec Imaginove ?)

Bilan détaillé

Partenariats Europe du Nord

Atteindre une reconnaissance internationale nécessite des alliances. D'abord avec les territoires proches : l'Eurométropole, la Flandre, la Wallonie, le sud des Pays-Bas et l'Angleterre puis plus larges (le réseau Cine-Regio ouvre notamment des perspectives dans le cross-media). Des alliances françaises, Rhône-Alpes et Imaginove notamment, sont aussi indispensables et souhaitées par les responsables de ces clusters. Il s'agit d'atteindre une masse critique ce qui n'est pas encore le cas aujourd'hui.

Le renforcement du tissu industriel, par le nombre d'entreprises et de « succes-stories », une présence renforcée dans les manifestations professionnelles (SeriousGame.be, Serious game expo, Game connection…) et une communication efficace doivent y contribuer.
Une réflexion est aussi engagée sur une grande manifestation à Lille sur le jeu vidéo.

Dans le domaine de la recherche nous devons réussir le rapprochement avec les Flamands et les Wallons. Pour la Flandre, les deux partenaires pertinents sont l'IBBT et Flanders DC. Il faut mettre en place une stratégie de choses possibles et les voir plus régulièrement. L'université de Hasselt, l'Expertise Centre for Digital Media (EDM) et particulièrement Karin CONINX, HCI research coordinator et Vice-Dean de la faculté de Science est aussi un partenaire potentiel.

En Wallonie, le paysage est plus complexe, et ressemble un peu à la situation française : Numédiart à l'Université de Mons, Department of Electrical Engineering, TCTS Lab notamment pour notre projet Art-sciences-techno…

Thierry Dutoit, enseignant-chercheur, a lui aussi, comme Karin Conionx, déjà participé au comité de sélection Expériences Interactives. Numediart est aussi impliqué dans Mons2015 et bénéficie de très importants moyens publics et privés. Nous entretenons par ailleurs de bons contacts avec Nico Verplancke d'IBBT, membre en 2010 du comité Serious Game.

Une concentration sur notre voisinage proche parait essentielle. Par la suite il sera plus facile de s'étendre si nous avons déjà une masse critique eurorégionale plus affirmée.

Mission Corée-Japon

La mission a été conduite par Guillaume Jinkoji et Christophe Chaillou. En Corée, nous étions aidés par Victoria Lamour et au Japon par Jérémy Hervé, tous deux AFII.

Pour préparer la mission, nous avions travaillé avec les mots-clés suivants : Image et création numérique / Serious games / Interactivité des contenus / Interface homme – machine

Nous avons eu 5 rendez-vous avec des compagnies coréennes à Séoul.

1 Samsung Electronics, division PC : Cette division est actuellement en recherche de partenariat pour de l'innovation sur les OS Microsoft.

2 NC soft : NCSOFT est un groupe coréen leader dans le domaine du jeu vidéo et de l'animation, parmi les 25 plus grandes entreprises mondiales du secteur. Ses grands succès sont les MMORPB lineage et Guild war dont elle prépare la nouvelle version. Elle a une petite antenne Europe à Brighton.

3 CJ Entertainment & Media : c'est un département d'un grand groupe diversifié dont la TV, le commerce, etc. CJ E&M Games détient 38% du marché de la publication de jeux vidéo à succès tels que Magu Magu ou Special Force 2, et se trouve ainsi en première position devant Nexon, NHN Corporation, Neowiz Games et NCSOFT.

4 4:33 Creative lab : c'est un petit studio de jeux sur mobile. Les jeux peuvent être téléchargés sur le portail de jeux en ligne, « Game 4U ».

5 Gamevil : c'est un éditeur coréen de jeux mobiles, qui dispose d'une filiale aux Etats-Unis, a Los-Angeles. Cette entreprise a environ 150 salariés.

Nous avons également rencontré Kocca l'agence nationale qui aide au développement des entreprises de Digital Content. Elle a en particulier une forte implication dans l'export. Nous avons par ailleurs discuté avec l'antenne locale de Gameloft et Anthony Dufour le président d'Hikari qui vit partiellement à Séoul.

La Corée est un pays très avancé dans les MMORPG. Il est possible d'essayer d'attirer dans notre région l'antenne Europe de ces entreprises. Il est également envisageable de monter des partenariats avec des entreprises régionales. Nous allons contacter directement les potentiels partenaires régionaux.

Nous avons eu 5 rendez-vous avec des compagnies japonaises.

1 ANIPLEX est la filiale animation et musique de Sony. D'après notre interlocuteur, la France reste leur principal marché en Europe, mais il n'y a pas encore de décision d'implantation européenne.

2 YAPPA CORPORATION Yappa est spécialiste des applications mobiles liées au Digital publishing. C'est une petite entreprise.

3 GREEGree est une très une entreprise très dynamique sur le jeu sur mobile. C'est la seconde société du secteur après DeNA. Ces deux boites ont une antenne Europe à Amsterdam. Cette entreprise va venir à Lille dans les mois à venir.

4 Hitachi Intelligent Media Systems Research Dept : Nous avons rencontré une division recherche du groupe. Une collaboration sur les tableaux interactifs est envisageable avec les chercheurs régionaux.

5 PREMIUM AGENCY : Elle est une entreprise technologique de 180 personnes, développe des moteurs de rendu 3D de très haute qualité sur toutes plateformes, mais aussi de la réalité augmentée, avec des applications à ces technologies dans le jeu vidéo, le serious games, l'évènementiel (concerts,... avec effets en temps réel), audiovisuel. L'entreprise est intéressée par venir en Europe.

Par ailleurs, nous avons eu une discussion intéressante avec Philippe Codognet le directeur français du JFLI. Il est probable que certains nos rendez-vous aient une suite. Le prochain objectif est de les faire venir à Lille.

9 Accélérer l'internationalisation des entreprises

RAPPEL DES OBJECTIFS

- Organisation de missions collectives sur les marchés-clés.
- Diagnostic individuel Evalexport systématique avant et après missions.
- Stand commun au MIFA

RESULTATS 2011 / CE QUI A MARCHE

- 6 entreprises ont participé à la mission Casual Connect à Hambourg.
- 5 entreprises et Supinfogame ont participé à la Game Developer Conference
- Au MIFA, le stand du Pôle Images a réuni 10 acteurs régionaux.

CE QU'IL FAUT AMELIORER

- Dans notre secteur en forte évolution, il est important que nous incitions les entreprises à bien anticiper les évolutions d'usages comme l'interactivité et la mobilité en participant à de grandes manifestations.

- Les missions Pôle sont actuellement concentrées sur le jeu vidéo (Hambourg et San Francisco) et l'animation (Annecy). Il faut proposer une offre globale qui englobe la fiction et le documentaire (actuellement gérée par le CRRAV).

- Les marchés se déroulant en France (Annecy, Cannes, La Rochelle, Cartoon Forum) sont exclus du PDI : il faut reprendre la discussion avec la DAE et la CCI International sur ce point.

Bilan détaillé

1/ Organisation de la mission export GDC

1/ ORGANISATION DE LA MISSION EXPORT

CONTEXTE
La mission export GDC a été organisée par la CCI Grand Hainaut pour le compte du Pôle IMAGES et en partenariat avec CCI International en vue d'accompagner la filière régionale du Jeu Vidéo dans son développement à l'international.

Le pôle IMAGES représenté par la CCI a assuré le montage du package, la pré-commercialisation et la relation avec les entreprises régionales, et CCI International a assuré le portage financier de l'opération et les Eval'export.

PACKAGE
1/ La préparation commerciale en amont :
> Semaine de communication en langue anglaise pour optimiser les échanges avec les prospects
> Pré-diagnostic Eval'export
> Réunion de préparation sur les différences culturelles, les aspects juridiques/propriété intellectuelle,
brief sur le salon..
2/ L'organisation logistique
3/ L'hébergement
4/ L'accès au salon (accréditation full access)
5/ L'accompagnement sur place (linguistique et opérationnel) et le suivi post-mission

Prix de la mission en € HT pour une entreprise éligible, si inscription :
- Avant le 7 décembre : 1940 € HT
- Après le 7 décembre : 2110 € HT

Pour cette mission export, nous avions souhaité renforcer la préparation commerciale des entreprises participant afin d'optimiser leur démarche à l'international.

CONDITIONS
Cette mission était soutenue par la Région à hauteur de 50%.
La subvention de 50% était limitée à deux participants par entreprise et applicable aux entreprises éligibles.
Les conditions d'éligibilité étaient celles de la définition communautaire de la PME cad :
- Effectif total inférieur ou égal à 250 salariés,
- dont le CA annuel ne dépasse pas 50 millions d'euros ou dont le bilan ne dépasse pas 43 millions €

2/ LA GAME DEVELOPER CONFERENCES - GDC

La GDC est le plus grand rassemblement de professionnels du secteur du Jeu Vidéo.
L'édition 2011 a fêté ses 25 ans.
Plus de 18 000 professionnels ont participé: programmeurs, développeurs, éditeurs, game designers, professionnels du son/ambiance sonore, …..

Au programme plus de 400 conférences, tables rondes, ateliers pratiques.

1ERE PARTIE : SUMMITS ET TUTORIAUX

7 Summits : l'intelligence artificielle, l'éducation, la localisation, les smartphones, les jeux indépendants, social et online jeux, les serious games.

7 Tutoriaux : audio, business / management, game design, production, programmation, aspects graphiques, monétisation.

2ème PARTIE : GDC EXPOSITION ET LES CONFERENCES

Durant ces 3 jours se sont tenus :
> Des conférences, tables rondes, présentation de retour d'expérience, ateliers sur les 6 thématiques suivantes : audio, business / management, game design, production, programmation, aspects graphiques.
> Le salon professionnel

ETUDE SUR LES PARTICIPANTS A LA GDC

Profil des participants à la GDC

Programmation :	24.5 %
Business /management :	16.5 %
Visual arts :	12.2 %
Game design :	12.1 %
Production :	7.2 %
Audio :	3.6 %
Autres :	14.7 %

Les plateformes sur lesquelles les participants à la GDC développent:

Consoles	38 %
Handheld (DS, DSI, PSP, Microsoft)	11 %
Mobiles (iPhone)	17 %
PC/mac	56 %
Web	29 %
iPhone/iTouch	26 %

3/ BILAN QUANTITATIF & QUALITATIF DES ENTREPRISES

5 entreprises ont participé à la GDC dans le cadre de la mission export portée par le Pôle: GORGONE PRODUCTIONS, STUDIO REDFROG, BIGBEN INTERACTIVE, PEEK-A-BOO !, BYOOK et 1 école : SUPINFOGAME.

Les principaux objectifs recherchés par les participants étaient :
- la veille
- le développement commercial
- la formation

85% des participants avaient déjà des relations d'affaires avec les USA via l'achat et la vente de jeux vidéo et d'applications.

De manière générale, les participants ont estimé :
- le nombre de contact : bon
- la qualité des contacts : très bonne
- les perspectives de développement aux USA : bonnes
(échelle : insuffisant=> passable => bon => très bon => excellent)

CONFERENCES
Au total les entreprises ont participé à près de 80 conférences jugées qualitatives avec des intervenants pertinents et accessibles. A 100%, ces conférences ont permis de répondre aux problématiques techniques et commerciales.
Les principales thématiques suivies étaient : le serious game, l'éducation, les smartphones, la localisation/audio, les social games.

RDV
Au total près de 45 RDV ont été effectués.
Plus de 15 RDV laissent envisager des suites/perspectives commerciales et/ou des partenariats technologiques/commerciaux.

Fort de ce constat et suite à un sondage effectué au sein des participants en vue de préparer le programme 2012, à 70% il a été souhaité une participation à la GameCo suivie d'une visite à la GDC.

2 / Mission Export - Casual Connect Hambourg

1/ LE MARCHE DU JEU VIDEO ET FOCUS SUR LE CASUAL GAME

Les principaux marchés du jeu vidéo

	Total des ventes en 2010 (en millions d'euros)	Variations vs 2009
USA	18 353	- 2%
Allemagne	4 900	+ 33%
Angleterre	3 700	- 3%
France	4 000	+ 13%
Hollande	530	- 11%
Belgique	410	- 27%

En Europe, le marché du jeu vidéo est essentiellement organisé autour de 3 pays : l'Allemagne, la France et l'Angleterre. Alors que la plupart des pays voit leur vente reculer, la France connait une augmentation de + 13% et l'Allemagne + 33%.
En 2008, l'Angleterre occupait la 1ère place et l'Allemagne la 3ème place. En l'espace de 2 ans, la tendance s'est radicalement renversée propulsant l'Allemagne au 1er rang et l'Angleterre au 3ème.

Quelques chiffres sur le marché du ONLINE
Le revenu des « virtual goods » en Europe en 2010 représentait pour :
- Gameforge : 166,5 millions d'euros
- Bigpoint : 82 millions d'euros
- Zynga : 78 millions d'euros

Les jeux développés en Europe en Free-to-play sont pour 22% des jeux de stratégie et 26% des jeux de rôle. Ils sont développés en Allemagne pour 21%, en France pour 12%, en Angleterre + Irlande pour 12%, les pays nordiques pour 12% et la Russie pour 13%.

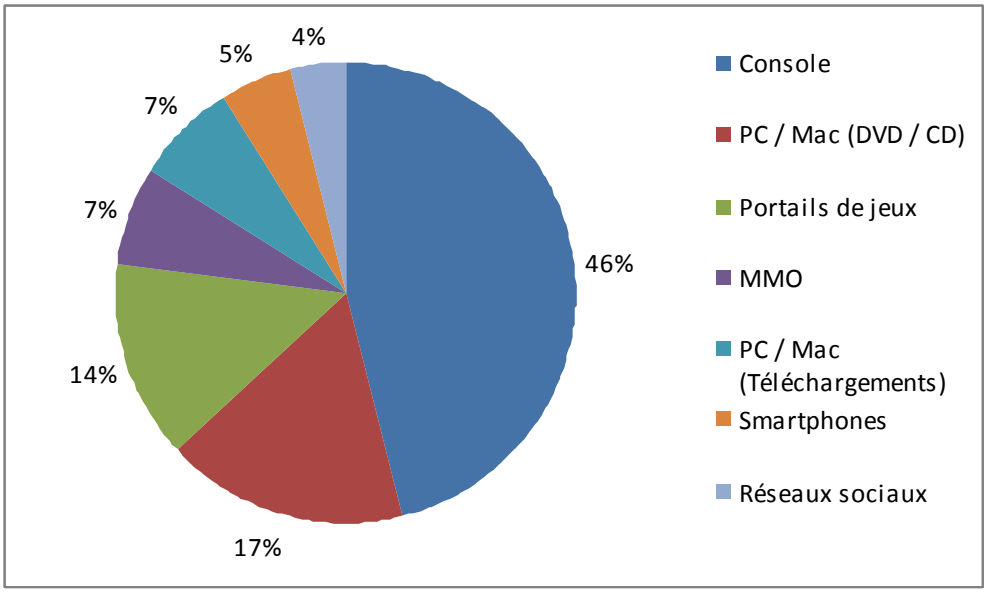
Le Jeu Vidéo part définitivement sur le ONLINE avec un modèle économique en Free to Play et financé par les accessoires/fonctionnalités. 76% des jeux sont gratuits et 98% sont téléchargeables.

L'explosion des réseaux sociaux est responsable de la croissance de ce segment du marché du jeu vidéo. En juillet 2008, Facebook présentait 33 000 applications vs 550 000 en juillet 2010.

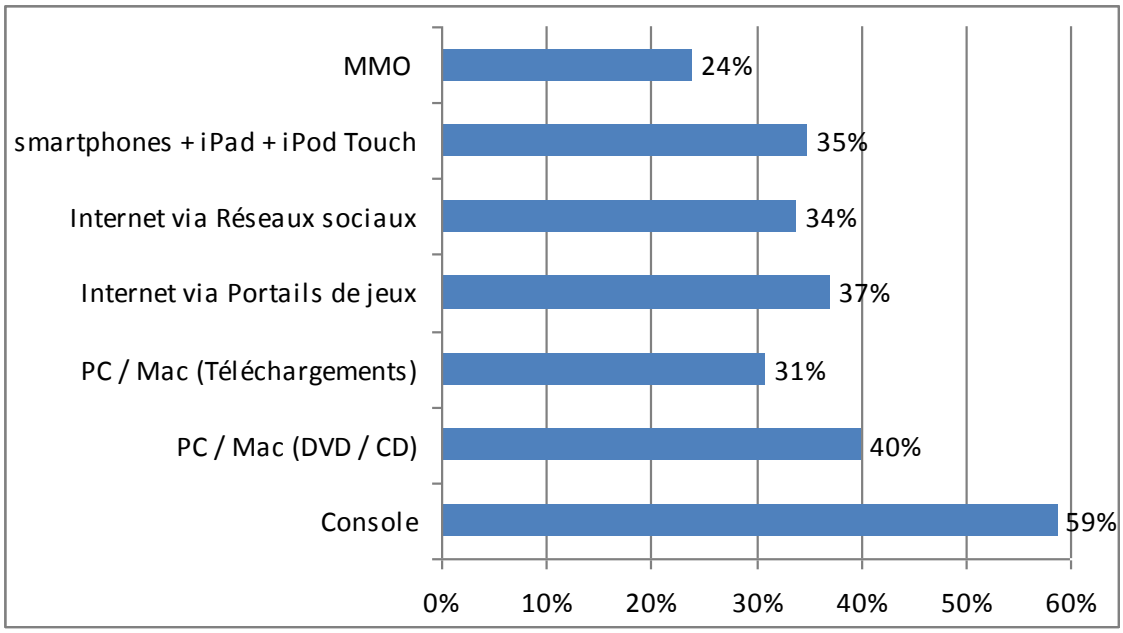
ZOOM sur le marché français

CA du Jeu vidéo en France s'élève à 4 milliards d'Euros

La répartition du CA en fonction des plateformes



La répartition des joueurs en fonction des différentes plateformes



Ce graphique permet aussi de conclure qu'un même joueur est sur plusieurs plateformes.

Plus évocateur, le nombre de joueurs (en millions) réparti sur les différentes plateformes :

Plateformes	Millions de joueurs
Console	23
PC /Mac (à partir de DVD/CD)	16
PC/Mac (téléchargements directs)	13
Internet via des portails de casual games	14
Internet via les réseaux sociaux (Facebook, Myspace….)	13
Smartphones + iPad + iPod Touch	13
MMO	9

% de la population jouant gratuitement
76% de la population française est un « joueur » ce qui représente 30 millions de français.
Et seulement 21 millions payent pour jouer ce qui représente 55% de la population.

(Etude portant sur une population française totale de plus de 10 ans ayant un accès internet)

2/ ORGANISATION DE LA MISSION EXPORT

CONTEXTE

La mission export Casual Connect a été organisée par la CCI NdF pour le compte du Pôle IMAGES en vue d'accompagner la filière régionale du Jeu Vidéo dans son développement à l'international.

PACKAGE

1/ La préparation commerciale en amont :

> Semaine de communication en langue anglaise pour optimiser les échanges avec les prospects

> Réalisation d'une fiche profil entreprise de la société en anglais et en allemand

> Pré-diagnostic Eval'export

> Préparation à la prise de RDV

2/ L'organisation logistique (train + avion)
3/ L'hébergement (hôtel)
4/ L'accès au salon (accréditation full access)
5/L'accompagnement sur place (linguistique et opérationnel) et le suivi post-mission

Prix de la mission en € HT pour une entreprise éligible, si inscription :
- Avant le 10 décembre : 963,88 euros
- Après le 10 décembre : 1220,00 euros

Cette année nous avons souhaité renforcer la préparation commerciale des entreprises participant aux missions export afin d'optimiser leur démarche à l'international. La mission a été organisée en partenariat avec CCI International.

Le pôle IMAGES représenté par la CCI Nord de France a assuré le montage du package, la pré-commercialisation et la relation avec les entreprises régionales, et CCI International a assuré le portage financier de l'opération et les Eval'export.

CONDITIONS

Cette mission est soutenue par la Région à hauteur de 25%.
La subvention de 25% est limitée à deux participants par entreprise et applicable aux entreprises éligibles.
Les conditions d'éligibilité sont celles de la définition communautaire de la PME cad :

- Effectif total inférieur ou égal à 250 salariés,

- dont le CA annuel ne dépasse pas 50 millions d'euros ou dont le bilan ne dépasse pas 43 millions €

3/ LA CASUAL CONNECT D'HAMBOURG

DESCRIPTION

La Casual Connect d'Hambourg est le plus grand rassemblement européen des professionnels du Casual Game : studios, portails, experts, développeurs, éditeurs. Trois jours durant lesquels près de 3500 visiteurs dont Big Fish games, Intenium, King.com, BigPoint, Game Duell, Alawar, real…

L'édition 2011 s'est tenue du 7 au 10 février à Hambourg.
Cette manifestation se présente sous la forme de conférences pointues et d'un mini salon.

> Les conférences sont la plus grosse composante du salon.
(Deux conférences en parallèle d'une durée d'une heure)
Au total, plus de 50 conférences se sont tenues autour de 6 grandes thématiques :
- informations générales (marchés, tendances, …)
- navigateur MMO
- mobile : iPhone & Androïd
- jeux sociaux et communautaires
- développement et production de jeux
- les jeux pour les « joueurs »

> Pour la partie stand, cet espace est principalement occupé par les développeurs et éditeurs/ distributeurs. Cette année nous avons pu remarquer une recrudescence des pays nordiques, de la Russie et de l'Ukraine sur ce marché. Beaucoup de studios de développement recherchent des éditeurs de jeu et du personnel car là bas il n'existe pas de formation Jeu Vidéo.

4/ BILAN QUANTITATIF & QUALITATIF DES ENTREPRISES

6 entreprises ont participé à la Casual Connect d'Hambourg (vs 5 en 2010): 3D DUO, CCCP, COSMOCOVER, GORGONE, STUDIO REDFROG, ZIGZAG ISLAND.
Sur les 6 participantes de cette année, 4 avaient déjà participé à l'édition précédente.

CONFERENCES

Au total les entreprises ont participé à 60 conférences jugées à 70 % très pertinentes et permettant de répondre à des problématiques techniques, commerciales et marché.

RDV

Au total près de 55 RDV ont été effectués.
Plus de 50% des RDV laissent envisager des suites/perspectives commerciales et/ou des partenariats technologiques/commerciaux.

3/ Organisation du MIFA (animation)

CONTEXTE

Le Pôle Images NPDC a organisé un stand régional sur le MIFA - Marché International du Film d'Animation du 8 au 10 juin 2011 en vue d'assurer l'accompagnement de la filière régionale Animation dans son développement. La Chambre de Commerce et d'Industrie Grand Hainaut a assuré pour le compte du Pôle Image la maitrise d'œuvre. Le MIFA s'est tenu au sein même du Festival International du Film d'Animation du 6 au 11 juin 2011.

LES OBJECTIFS DU PAVILLON REGIONAL

- Promouvoir la création numérique régionale en valorisant ses atouts, compétences, entreprises, acteurs
  de formations, et équipements/ infrastructures d'accueil
- Accompagner et renforcer le développement d'affaires des entreprises de cette filière,
- Communiquer sur le Pôle IMAGES NPDC de façon à ce qu'il soit identifié au même titre que Magelis, Imaginove, Cap Digital, …

PACKAGE

Le package « Exposant » était proposé aux producteurs régionaux de contenu et aux 3 organismes des lieux d'accueil référencés en matière de création numérique. Le package offrait plusieurs services et permettait :

> D'être exposant au sein d'un espace régional commun de 42 m²
> De disposer du stand régional équipé, aménagé et meublé pour promouvoir les contenus et y effectuer
les RDV durant les 3 jours de salon (tables, chaises, écran plat, …)
> L'accréditation MIFA full option
(Accès au Mifa, aux conférences, au Festival, au carrefour de la création, à la vidéothèque numérique
du Mifa, votre inscription dans *Le guide Mifa,* l'inscription d'une production ou d'un projet à la
vidéothèque numérique du Mifa …*)*
> De figurer sur la signalétique du stand régional via un visuel ou une image issu d'une production
caractérisant l'exposant (entreprise, formation...)
> De disposer de présentoirs pour exposer les brochures/ documentation/ flyers
> De bénéficier d'un accompagnement en amont et d'une assistance sur place

La tarification variait selon le statut :
Entreprises et Formations : tarif préférentiel de 250.00 € HT/ personne/ entreprise
Au delà de 2 participants pour une même structure : le tarif est de 450 € HT par personne.
Territoires : tarif de 1000.00 € HT/ personne/ territoire - Offre limitée à une personne
Associations : tarif de 125.00 € HT/ personne/ association - Offre limitée à une personne

2/ LE FESTIVAL ET LE MARCHE EN QUELQUES CHIFFRES

PARTIE FESTIVAL INTERNATIONAL

Cette 50ème édition a mobilisé plus de 7000 participants de 70 pays.

PARTIE MARCHE INTERNATIONAL

2011 a vu la surface d'exposition agrandie.
Le MIFA a réuni 2340 accrédités, 450 exposants et 238 acheteurs internationaux.
Ce marché dédié aux producteurs, réalisateurs, diffuseurs, acheteurs, distributeurs issus de la télévision et du cinéma a permis pendant 3 jours de faire se rencontrer les acteurs

internationaux et de finaliser des projets. Sur le plan international, 2011 a été marquée par une forte présence asiatique : Japon, Corée du Sud, et Chine.

Alors que le festival fêtait ses 50 ans, le marché sa 26ème édition, Ankama a profité du Mifa pour fêter ses 10 ans.

3/ BILAN QUANTITATIF & QUALITATIF DES PARTICIPANTS

10 acteurs régionaux ont participé au MIFA 2011 via le stand régional de 42 m² :
- 5 entreprises : les Films du Nord, Gorgone productions, Planet Nemo, Redfrog Studio et Virtuo Art'fx
- 2 formations / écoles : Supinfocomgroup, ESAAT
- 2 sites : Plaine Images et la Serre Numérique
- 1 association : les Rencontres Audiovisuelles

Organisation du pavillon régional
L'appréciation générale de la prestation proposée a été jugée très satisfaisante
- très bonne organisation en amont et sur place
- stand spacieux, idéalement situé et bien agencé
- bonne communication et belle visibilité du stand
- espace plus ouvert que 2010 ayant favorisé les contacts

Les principaux objectifs des exposants ont été atteints
Rappel des objectifs des participants
- Découvrir de nouveaux projets
- Rencontrer de nouveaux partenaires potentiels
- Rencontres des professionnels en vue de placer des étudiants (offres d'emploi ou de stages)
- Rencontrer les principaux acteurs de l'animation et des étudiants
- Prendre contact avec les producteurs et diffuseurs
- Assurer de la veille artistique et recherche
- Promouvoir des contenus/ projets
- Mieux appréhender la concurrence
- Entretenir les contacts existants
- Découvrir de nouveaux logiciels ou applications

RDV
=> Au total près de 220 RDV ont été effectués
=> 170 RDV ont été jugés « qualifiés ». Sur ces 170 RDV, 80 laissent envisager des perspectives commerciales à court et moyen termes.

10 Accompagnement spécifique des entreprises

RAPPEL DES OBJECTIFS

- Offre coordonnée de services au niveau des trois sites du Pôle. Rendez-vous réguliers avec des experts indépendants sur les thématiques du Pôle : Arts, sciences et technologies, Serious Game et Cross média / 360°.
- Ouverture de l'aide « Paquet de projets » à tous les producteurs d'images de la région.
- Formation à l'anglais commercial et à la négociation internationale.

RESULTATS 2011 / CE QUI A MARCHE

- Accompagnement des projets de serious game par Julian Alvarez (mis à disposition par la CCI Nord de France) et des projets d'animation par Rudy Turkaovics (embauché par le Pôle Images)
- Sélection de deux sociétés de jeu vidéo (CCCP et 3DDUO) dans l'aide par paquet de projets 2011.
- Homologation du Pôle Images pour instruire les dossiers d'aide destinée aux PME qui initient une démarche d'innovation : PTR (Prestation Technologique Réseau). Soutien en 2011 d'une entreprise (VIRTUA SYSTEM)

CE QU'IL FAUT AMELIORER

- Poursuivre les discussions avec la Plaine Images et la CCI Nord de France au sujet des experts thématiques et de l'accompagnement des entreprises.
- Mise au point d'un dispositif concerté Pôle/sites sur l'accompagnement des entreprises créatives à présenter au Conseil d'Administration de mars 2012.
- Clarification du rôle respectif du Pôle Images et d'Euratechnologies dans les programmes PTR et Objectifs PME.
- Renforcement de l'équipe Pôle (1 permanent TPE et 1 expert pour l'audiovisuel)

Tableau d'Alexander Van Dreadel : Fête traditionnelle à Anvers (1697)

Bilan détaillé

La PTR est une aide.
Elle vous aide à financer des pré-études technologiques, des essais, des modélisations, des faisabilités, des caractérisations, des études technico-économiques, des études de marché portant sur un projet technologique, des recherches de partenaires technologiques ou encore un premier dépôt de brevet français...

Toutes les informations sont sur les sites :

http://www.jinnove.com/fr/__OUTILS__/Liste-des-financements/Prestation-Technologique-Reseau-PTR
http://www.oseo.fr/votre_projet/innovation/aides_et_financements/aides/prestation_technologique_reseau

Une entreprise a déjà bénéficié de l'aide : VIRTUA-SYSTEM. La prestation, réalisée par OREKA a consisté en la réalisation de travaux d'infographie permettant la mise en œuvre d'un document pédagogique en 3D temps réel concernant un tableau d'Alexander Van Dreadel.

Un second dossier est en cours de montage pour la société COSMOCOVER.

	2011	2012	2013	2014	2015
Nbre de rencontres eurorégionales	3	4	4	5	6
Nbre de coproductions avec la Belgique	1	7	8	10	12

11 Imaginer la structuration eurorégionale

RAPPEL DES OBJECTIFS

- Création d'une base euro-régionale des compétences en français, anglais et néerlandais. A réfléchir en partenariat RDT et OSEO qui ont développé une base de compétences trilingue au niveau national.
- Inventer la structuration euro-régionale en termes d'entreprises, de laboratoires de recherche et de formations (IBBT, Universités de Gand et Hasselt, Howest, Twist, Université de Mons, Breda, partenaires Recherche…).

RESULTATS 2011 / CE QUI A MARCHE

- La position géographique de notre cluster est l'un de ses grands atouts : au centre de l'Europe septentrionale, très proche de territoires où les Industries Culturelles et Créatives se développent très vite et sont largement soutenues par des mesures et visions stratégiques.
- Notre région est régulièrement sollicitée et il est nécessaire de trouver du répondant, décider nos priorités, s'approprier l'anglais comme langue de travail. Des projets de coopération – CURE (Creative Urban Renewel in Europe), ECCL (European Creative Cluster Lab) ou VIVID (Value Increase by a Visual Design network) sont de véritables opportunités si l'engagement des partenaires est au rendez-vous.
- 2011 a permis l'émergence d'un réseau sur un territoire élargi le sud des Pays-Bas, le Nord de la Belgique et l'Angleterre. Nous sommes désormais inscrits dans ces réseaux, notamment par le projet Interreg VIVID approuvé fin 2011 par l'Europe.
- Le Pôle a aussi participé activement à la création des clusters innovants de l'Eurométropole.
- Présence effective du Pôle dans des événements transfrontaliers au cours de l'année 2011 voir l'action 14.

CE QU'IL FAUT AMELIORER

- Il faut davantage et plus pragmatiquement se tourner vers nos voisions, rendre notre message et projet intelligibles, montrer les atouts dont le Pôle dispose et les actions concrètes qui peuvent en découler : formation, recherche, les entreprises « locomotives » - parfois encore inconnues car davantage tournées vers Paris et le monde latin que l'Europe proche.
- Une veille plus attentive est indispensable pour tisser les liens avec les lieux de l'émergence des ICC et les opportunités qui peuvent se présenter pour des partenariats. Un effort reste à faire pour bien identifier les initiatives et interlocuteurs, notamment en Flandres.
- L'action 11 devrait dans la nouvelle stratégie rejoindre l'action 6 : « Partenariats structuration euro-régionale, partenaires économiques, éducatifs et scientifiques » pour faire vivre la communauté.
- Engager concrètement les acteurs à participer activement.
- Renforcer la conscience d'une nécessité de gagner en échelle et en masse critique et des opportunités qu'offre notre région par sa proximité avec des pays très actifs dans le domaine des Industries Culturelles et Créatives.

	2010	**2011**	**2012**
Nombre de projets financés en production et en amorçage	13 - 21	12 - 20	10 - 15
Mise en place de collaborations durables entre entreprises, universités et écoles	10	10	11
Nombre de citations de l'appel, des projets soutenus sur les sites des boites et dans la presse	12	15	18
Partenariats avec la Belgique			

12 Développement de fonds thématiques dans une perspective eurorégionale

RAPPEL DES OBJECTIFS

- Accompagner les fonds Serious Game et Casper permettant de tester de nouveaux modèles de création et de production de contenus sur la base de compétences et de ressources euro-régionales

- Les trois fonds, Casper, Serious Game (SG) et Expériences Interactives (EI) ont vocation à devenir eurorégionaux. C'est ainsi que l'efficacité et la concrétisation d'un cluster eurorégional pourra prendre forme. Casper associe déjà nos partenaires belges, SG et EI seront tous deux plus emblématiques en sortant d'un cadre régional et national

RESULTATS 2011 / CE QUI A MARCHE

- CASPER : faute d'un accompagnement suffisant (embauche de notre expert en décembre 2011), le programme prend du retard même si les premiers éléments créatifs restent prometteurs.

- Serious Game : intégration des partenaires belges au comité de sélection et financement d'une première coproduction eurorégionale (3DDuo/Belle Productions)

CE QU'IL FAUT AMELIORER

- Les fonds sont un grand atout que d'autres régions, y compris à l'étranger, nous envient. Comment entraîner les voisins belges à y entrer ? Quelles modalités techniques pour croiser et teinter davantage les consortiums ?

- Poursuivre les discussions avec le VAF, Twist et Start.

Bilan détaillé

SERIOUS GAME 2011

Pour la 3ème édition de l'Appel à Projets 2011 « Serious Game » soutenu par : le Conseil Régional Nord-Pas-de-Calais, Lille Métropole Communauté Urbaine et la Chambre de Commerce et d'Industrie Nord de France, 13 dossiers ont été reçus.

Composition du jury :

Membres du Jury votants

Vincent Leclercq	Directeur général du Pôle Images Nord-Pas-de-Calais, Tourcoing.
Christophe Chaillou	Directeur de la recherche et de l'innovation du Pôle Images Nord-Pas-de-Calais
Yves Dambach	représenté par Valérie Boudier KTM Advance, Paris
Jean Menu	Président du Serious Game Lab, Paris
Emmanuel Boutry	Supinfogame, Valenciennes
Bruno Dubois	Picom (Pôle de Compétitivité des Industries du Commerce), Marcq en Baroeul
Sébastien Vermandel	Chef de projets "accompagnement des entreprises" - Eurasanté, Loos
Julien Villedieu	Délégué Général du Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV), Paris
Christophe Michoud	Associé chez Simlinx, assistance à maîtrise d'ouvrage Serious Game, Lyon
Marc Meurisse	Administrateur délégué BELLE PRODUCTIONS, Genvac - Belgique
Pierre Collin	Executive Manager ASBL Cluster Twist, Namur - Belgique
Olivier Rampnoux	CEPE (Centre Européen Pour les Enfants) - Angoulême
Valérie Maffiolo	France Télécom Group, responsable de la communication numérique, Paris
Julien Lianas	Académie de Créteil, Chargé de mission enseignement pédagogique, Paris
Cédric Fluckige r	Maître de conférences - Université Lille 3

Membres du Jury observateurs

Julian Alvarez	Expert serious game - Pôle Images Nord-Pas-de-Calais,
Clarisse Beaucamp	Chargée de projets entreprises - recherche - Pôle Images,
Marnix Bonnike	Directeur du développement – Pôle Images,
Michel Ossart	Directeur grand projet stratégique création numérique – CCI Grand Hainaut,
Samantha Jacson	Représentante du Conseil Régional Nord-Pas-de-Calais, Lille
Marc Lavigne	Délégué général de l'association GAME IN
Philippe Reynaert	représenté par Virginie Nouvelle, responsable financière - Wallimage - Belgique

Le jury qui s'est réuni le 6 octobre et le 28 novembre 2011 a sélectionné 9 d'entre eux.

Les dossiers sélectionnés sont :

« Je vous ai compris – Le jeu » est une adaptation en jeu vidéo et une préquelle du film éponyme. Il s'agit d'un jeu d'aventure 2D à la première personne pour sensibiliser le grand publique sur une période de l'histoire encore douloureuse aujourd'hui : la guerre d'Algérie. Le joueur incarne l'un des 3 personnages du film : Jacquot, Malka ou Thomas…
Entreprise porteuse : Magnificat Films *Montant de l'aide à la production :* 50 000 €

« 2eme Souffle » est un serious game à destination des personnes en réhabilitation respiratoire qui vise deux objectifs principaux : premièrement motiver les patients à s'entraîner quotidiennement à l'effort physique en les invitant à fixer leurs propres objectifs et deuxièmement informer les patients de manière ludique et pédagogique sur les manières de prendre en charges leurs problèmes respiratoires.
Entreprise porteuse : CCCP *Montant de l'aide au pilote :* 35 000 €

« Tension » est un serious game pour apprendre à gérer de manière professionnelle l'agressivité sur son lieu de travail. Ainsi Tension propose de mettre l'utilisateur dans des situations réalistes, où il se voit confronté aux réactions virulentes de clients.
Entreprise porteuse : 3D DUO *Montant de l'aide au pilote :* 35 000 €

« e-sealing » est un jeu 3D temps réel ayant pour but de permettre à des vendeurs de se perfectionner aux aspects relationnels de la relation client. Le jeu propose une alternative originale et ludique à l'enseignement traditionnel en accentuant les traits des personnages dans un environnement semi-réaliste et en offrant un mode multi-joueurs.
Entreprise porteuse : Interactive 4D *Montant de l'aide au pilote :* 35 000 €

« Le Silence d'Akwary » est un jeu de sensibilisation aux difficultés de communications liées à la surdité qui vise à faire valoir le langage des signes et la communication non verbale. Le jeu plonge le joueur dans un monde de silence avec lequel il devra réussir à communiquer en s'adaptant à de nouvelles façons de se faire comprendre et en utilisant autrement ses capacités sensorielles.
Entreprise porteuse : Belle Productions *Montant de l'aide à la production :* 100 000 €

« Manger mieux, se sentir mieux » est un jeu qui servira à aider les malades souffrant de pathologies mentales à mieux maitriser leur comportement alimentaire. Ce logiciel sera expérimenté auprès des patients de l'EPSM d'Armentières. Le jeu a plusieurs objectifs : le renforcement et la validation des acquis des séances d'éducation mais aussi d'être un support de discussion entre soignants et patients.
Entreprise porteuse : Idées-3com *Montant de l'aide au pilote :* 30 000 €

« Mister travel » est un serious game destiné à former et sensibiliser les employés d'entreprises amenés à voyager à l'étranger aux risques du voyage tels les risques sanitaires, administratifs ou encore la criminalité. Ainsi en plus des situations de jeu, le joueur y trouvera des conseils généraux sur le voyage (comment bien se préparer, quelles démarches administratives,…).
Entreprise porteuse : Layer cake *Montant de l'aide à la production :* 30 000€

« Sprinkles » est un projet de R&D pour construire des serious game sous forme de missions collaboratives permettant d'appréhender des concepts par expérimentation. Il est destiné aux jeunes en échec scolaire pris en charge par les Ecoles de la seconde chance.
Entreprise porteuse : 3D DUO *Montant de l'aide au projet R&D :* 40 000 €

« Stylsenior 2 » est un nouvel outil ludique pour les personnes âgées leur permettant, outre la possibilité de créer un avatar personnalisé, de choisir des habits dans un catalogue puis de les modifier pour tenir compte de leurs limites de mobilité. Cet outil a pour ambition de devenir un lien entre les séniors et l'industrie textile en permettant un service « sur mesure ».
Entreprise porteuse : CCCP *Montant de l'aide au pilote :* 35 000 €

13 Appellation et communication

RAPPEL DES OBJECTIFS

- Création d'un nom original, significatif et compréhensible en anglais.
- Mise en place des outils classiques de communication.
- Excellence de la communication web.

RESULTATS 2011 / CE QUI A MARCHE

- La discussion/concertation sur un nouveau nom a été mise en veilleuse face à la prospective de la création d'une nouvelle agence résultant de la fusion du Pôle Images et du CRRAV.
- Si la newsletter connait un vrai succès, le site ne reflète pas assez la richesse des activités.
- La présence sur les réseaux sociaux reste faible, faute d'animation

CE QU'IL FAUT AMELIORER

- Mettre en place un nouveau nom pour l'agence, une stratégie et des moyens d'assurer une communication affirmée : site fondu avec le CRRAV et politique structurée vis-à-vis des réseaux sociaux.
- Amélioration des éléments disponibles sur le site concernant les rencontres du Pôle.

JANVIER 2011

PLAY_
Pôle Images
Nord-Pas de Calais
Newsletter N°5 / Janvier 2011
LES VOEUX 2011
Retrouvons-nous dans les studios de la Plaine Images, le mercredi 26 janvier, pour fêter 2011 !
L'INNOVATION DANS LE COMMERCE
Participez au 3ème forum des PME innovantes, lundi 28 Mars 2011, au siège de Leroy Merlin à Lezennes.
PRODUIT DE PROJETS
Cette aide d'amorce pour les entreprises régionales est maintenant ouverte au jeu vidéo.
NOUVEAU SITE INTERNET
L'équipe de recherche Miire - Telecom Lille 1 - lance un nouveau site internet...
tout en anglais !
LE PÔLE À L'EXPORT
Des opportunités pour se rendre à Casual Connect et Game Developers Conference à San Fransisco.
TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES
PME, laboratoires de recherche et créateurs d'entreprise, répondez à l'appel à projets avant le 11 février.

Bilan détaillé

FEVRIER 2011

PLAY_
Pôle Images
Nord-Pas de Calais
Newsletter N°6 / Février 2011
49 formations
A l'IMAGE
LE PÔLE AU SALON DES MÉTIERS
Du 10 au 12 février, découvrez sur le stand du Pôle, 49 formations aux métiers de l'image.
DES FORMATIONS À LA CARTE
L'AFDAS et le Conseil Régional ont conçu un plan de formation régional dans le domaine du numérique.
MICHAEL SNOW AU FRESNOY
Venez découvrir l'exposition Michaël Snow "Solo Snow", l'évènement de ce printemps du 10 février au 24 avril.
DE HAMBOURG À SAN FRANCISCO
En février, les entreprises du jeu vidéo en force en Allemagne puis aux Etats-Unis.
GAME IN SE STRUCTURE
Marc Lavigne devient Délégué Général de Game IN, association regroupant les professionnels du jeu vidéo.
SAVE THE DATES
Le Pôle Images vous donne rendez-vous en février et mars à Lille, Roubaix et Valenciennes.

MARS 2011

PLAY_
Pôle Images
Nord-Pas de Calais
Newsletter N°7 / Mars 2011
VENDREDI
18 MARS 2011
FETE DE L'ANIM
INNOVER, C'EST DURER !
JOURNÉE PROFESSIONNELLE
Le 18 mars au Fresnoy, rencontre des professionnels de l'animation sur les formation dans l'Eurorégion.
CINÉMA & JEU VIDÉO
"Pratiques sous influence", une journée d'échanges entre universitaires et praticiens des deux media.
SEMAINE DE L'INNOVATION
Retrouvez-nous sur le stand du Pôle Images le 23 mars, lors de la semaine de l'Innovation à Euratechnologies.
VIN VIR
SAVE THE DATE
UN NORDISTE À LOS ANGELES
Même s'il n'a pas reçu l'Oscar du court métrage d'animation, on parle avec enthousiasme de l'enfant du pays.
MARDI DE L'IMAGE DU 8 MARS
Quels services attendre d'une plate-forme multimédia régionale ? Rendez-vous chez Archimed à Lille.
SAVE THE DATES
Le Pôle Images vous donne rendez-vous en mars et dans les prochains mois à venir.

AVRIL 2011

PLAY_
Pôle Images
Nord-Pas de Calais
Newsletter N°8 / Avril 2011
3DDUO NOMINÉ À CANNES
Au MIPTV, les lillois défendront leurs couleurs avec le projet "Reehborn" dans la catégorie "jeux sociaux et en ligne"
GEEK OR NOT TO GEEK
Adulte ou ado, le Colysée vous propose une petite partie de jeu vidéo pendant l'Expo Jeux vidéo Game1
UNE BONNE DOSE DE PARANOÏA
L'exposition Paranoïa propose un panorama d'installations empruntées au répertoire de la science-fiction
BIENVENUE CHEZ LES BELGES
Suite au succès de SeriousGame.be 2010, l'équipe organisatrice a décidé de remettre le couvert en 2011
GAMES FOR CHANGE VALENCIENNES
Les e-virtuoses, conférence internationale sur le serious game, auront lieu les 30-31 mai au Phénix
SAVE THE DATES
Le 1er juillet, c'est LA journée annuelle du Pôle Images. A réserver de toute urgence !
1er JUILLET
SAVE THE DATE

MAI 2011

PLAY_
Pôle Images
Nord-Pas de Calais
Newsletter N°9 / Mai 2011
EXPERIENCES INTERACTIVES
Le Pôle Images lance un nouveau fonds de 600.000 € pour accompagner les oeuvres et les usages interactifs
MARDI DE L'IMAGE DU 17 MAI
Le Pôle Images vous invite à voir l'exposition "Portrait de la pensée" au Palais des Beaux-Arts de Lille
GAMES FOR CHANGE VALENCIENNES
Les e-virtuoses, 3ème conférence internationale sur le serious game, auront lieu les 30 et 31 mai
3DDUO PRIMÉ AU MIPTV À CANNES
3Dduo a remporté le prix Online & Social Game parmi plus de 200 candidatures
May 23-24: Multi-Mania
MULTI-MANIA À COURTRAI
Rencontre des professionnels, étudiants et entrepreneurs pour partager connaissances et inspiration
SAVE THE DATES
Le 1er juillet, c'est LA journée annuelle du Pôle Images. A réserver de toute urgence !

JUIN 2011

PLAY_
Pôle Images
Nord-Pas de Calais
Newsletter N°10 / Juin 2011
« RENCONTREZ LES NOUVEAUX FAISEURS D'IMAGES »
CAS D'ÉCOLES
1>2 JUILLET 2011
PLAINE IMAGES TOURCOING-ROUBAIX
WEB TV
CAS D'ECOLES 2011
50 étudiants des écoles régionales de l'image présentent leurs travaux de fin d'étude. Créativité garantie !
LE PÔLE IMAGES SAISON 2
Le 1er juillet, le Pôle Images présente ses premiers résultats et lance le fonds "expériences interactives"
NORDI DE L'IMAGE
Le 21 juin, rendez-vous chez Novastream à la Plaine Images pour tout savoir sur la vidéo en ligne
APPEL À PROJET SERIOUS GAME
Pour la 3ème année, le Pôle Images lance un appel à projets à destination des concepteurs de Serious game.
FESTIVAL
MIFA
ANNECY
MIFA A ANNECY DU 8 AU 10 JUIN
Une dizaine de sociétés et d'écoles de la région vous accueillent sur le stand du Pôle au MIFA à Annecy
SAVE THE DATE
1er JUILLET
SAVE THE DATES
Cet été, vous passerez sans doute par le Fresnoy : pour l'exposition Panorama 13 ou pour la journée du Pôle Images...

JUILLET 2011

Le Pôle Images
SAISON 2
www.pole-images-nordpasdecalais.com
En cliquant sur le lien ci-dessous, retrouvez les présentations powerpoint et les vidéos
de la rencontre Pôle Images Nord-Pas de Calais du 1er juillet 2011 !
Bonnes vacances à tous
http://www.pole-images-nordpasdecalais.com/1juillet2011_poleimages_pptgeneral.pdf
Présentation dans la salle Renoir du Fresnoy
Barbecue à la Plaine Images
Oeuvre de l'exposition Cas d'Ecoles

SEPTEMBRE

PLAY_
Pôle Images
Nord-Pas de Calais
Newsletter N°11 / Septembre 2011
LE PÔLE IMAGES SAISON 2
Retrouvez en ligne les interventions de notre journée du 1er juillet et l'exposition "Cas d'écoles"
INTERFACES TACTILES GESTUELLES
Les 22 et 23 septembre, découvrez les interfaces tactiles et gestuelles qui bousculent notre quotidien
APPELS À PROJETS DU PÔLE
Dépôt des dossiers : 15/09 pour "Serious game" et "Paquet de projets", 29/09 pour "Expériences interactives"
RENCONTRES AUDIOVISUELLES
Pour leur programmation annuelle, les Rencontres Audiovisuelles et L'hybride lancent 5 appels à projets
OPPORTUNITÉS À SAISIR
Le point sur plusieurs initiatives pour accompagner vos projets de fims 3D et d'applications mobile
SAVE THE DATES
Retrouvez les événements autour de l'image en région et chez nos voisins belges

Pôle Images Nord-Pas de Calais

Newsletter N°12 / Octobre 2011

DEUX NOUVELLES FORMATIONS

Au menu du CRRAV : *Ecrire un webdocumentaire* et *Eduquer à l'image avec le serious game Images 2.0*

FINANCER LA CRÉATION NUMÉRIQUE

Subventions, prêts, exonérations : le guide de la Plaine Images au service des entreprises du Pôle

UN JEUDI VALENCIENNOIS

Supinfogame, la Smeno et 3DDUO vous présentent leur serious game de prévention *Coach to exam*

UNE AIDE DE 10 000 E

Le Pôle Images instruit désormais les dossiers de PTR, une aide pour les PME qui se lancent dans l'innovation

OIO THE GAME

Uncanny Games, la start-up valenciennoise, sort de l'ombre et lance son premier jeu sur PC et MAC

SAVE THE DATE

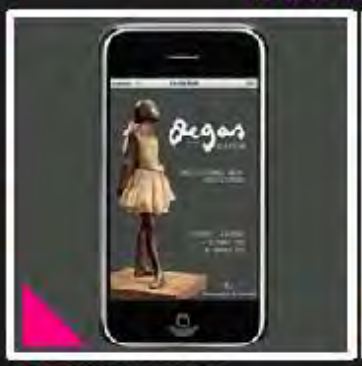
Retrouvez les évènements autour de l'image en région et chez nos voisins belges

Pôle Images Nord-Pas de Calais

Newsletter N°13 / Novembre 2011

STAGE : DROITS D'AUTEURS

Protégez-vous, protégez votre oeuvre numérique ! Après ce stage, vous serez incollable sur le droit d'auteur



NORDI DE L'IMAGE

Le 22 novembre, BlueApps vous explique comment créer des applications pour smartphones

EXPÉRIENCES INTERACTIVES

Au Pôle Images, on adore l'interactivité ! 17 projets innovants ont été soutenus par le nouveau fonds

DEUX SERIOUS GAMES POUR CCCP

Chez CCCP, on ne badine pas avec les seniors et la sécurité :"Styl'Senior" et "Safe Metal" vous le prouvent !

UN BOUT D'HYBRIDE À BÉTHUNE

Entre film culte, animation et jeu vidéo, L'hybride vous invite à Béthune,
Capitale régionale de la Culture

SAVE THE DATE

Retrouvez les évènements autour de l'image en région et chez nos voisins belges

Pôle Images Nord-Pas de Calais

Newsletter N°14 / Décembre 2011

SCOOP TOUJOURS...

Prêts ! Le Festival Européen du Journalisme s'implante en région avec pour thème "La révolution numérique"

NORDI DE L'IMAGE

Immersion totale chez Byook le 13 décembre. Préparez-vous à entrer dans l'univers du "livre enrichi"

FAN DE TÉTRIS ?

Le salon du "Casual game" se profile à Hambourg. Le Pôle Images vous invite à réserver vite vos places !

CHERCHEURS D'IMAGES

A l'automne 2012, une cinquantaine de chercheurs s'implanteront sur la plate-forme de la Plaine Images

SUPINFOCOM MADE IN INDIA

Les trois écoles de Valenciennes exportent leur savoir-faire : le campus de Pune sera inauguré le 2 décembre

SAVE THE DATE

Retrouvez les évènements de l'image en région et chez nos voisins belges

Le contenu des ateliers
de inhoud van de ateliers

13h30 - 15h15 Speeddating - Workshops thématiques par Clusters

Agro-nutrition-santé	Textile-matériaux innovants-design	Logistique	Image-TIC
Pour démarrer l' Atelier : Speeddating de +/- 30 min	Pour démarrer l' Atelier : Speeddating de +/- 30 min	Pour démarrer l' Atelier : Speeddating de +/- 30 min	Pour démarrer l' Atelier : Speeddating de +/- 30 min
Veille, Détection partagée des marchés du futur, réalisme ou utopie? Autres aspects -La promotion partenariale des Clusters , opportunités pour les territoires - Développement d'une stratégie commune	**Freins et barrières à lever pour aller plus loin dans la coopération transfrontalière** Autres aspects - quels outils, financements ? - Comment financer une joint venture transfrontalière ? - Comment intégrer une entreprise dans un pôle de l'autre côte de la frontière ?	**' Coopétition ' : équilibre entre la coopération et la concurrence.** Autres aspects - Les programmes de formation et les stages : quels obstacles à lever quelles pistes collaboratives entre les Pôles ? - Comment répondre ensemble à des appels d'offres ? - Les perspectives de la recherche commune	**Quelles bonnes pratiques et quels outils pour constituer et faire vivre un réseau transfrontalier ?** Autres aspects - Comment formaliser pratiquement les échanges pour mieux se connaître ? - Comment dynamiser les échanges d' expertises - Le montage commun des projets ; pour quelle plus value ?
Animation: Philip Vanneste (Dienstencentrum GID(t)S) / Bernard Van Laethem (IDETA)	Animation : Dominique Boudin (CCI Grand Lille) / Luc Jacques (Flanders in SHAPE)	Animation: Bernard Piette (Logistics in Wallonia)	Animation: Vincent Leclerc (Pôle Image) Joost Ingels (Howest)

14 Présence dans les événements transfrontaliers

RAPPEL DES OBJECTIFS

- Eurométropole Lille-Kortrijk-Tournai : organisation d'une grande exposition « Muséogames » après l'été 2012, sur la base de l'exposition du CNAM augmentée d'apports spécifiques dans le cadre de la Cité des Images. Positionner cet événement dans le cadre de l'Eurométropole dont l'image fait partie des secteurs prioritaires du développement économique (l'un des quatre clusters)
- Lille3000 : *Fantastique* automne 2012 Lille
- Louvre-Lens : contribuer au lancement par un projet innovant dans le cadre du fonds « expériences interactives »
- Mons 2015 : trouver une collaboration dans le cadre des projets de la future capitale culturelle de l'Europe, en sachant que plusieurs partenaires du Pôle (Wallimage, CECN, Virtualis) y ont leur siège. Ruhr2010 en Allemagne a su fédérer des projets dans un rayon de 150 km.

RESULTATS 2011 / CE QUI A MARCHE

Le Pôle a eu une présence effective à de nombreuses occasions dans l'année écoulée

- Rencontre numériques de Mons, CECN/Le Manège* (novembre 2010)
- Charleroi, journée des clusters wallons (janvier 2011)
- Visite Breda avec délégation régionale * (avril 2011)
- Serious Game.be (mai 2011)
- Lancement de la plateforme des clusters d'innovation de l'Eurométropole * Tournai (mars 2011) Le Pôle est animateur du Cluster Images/TIC de l'Eurométropole.
- Multimania, Howest, Courtrai*, mai 2011
- Trans-digital, Vooruit, Gand * (juin 2011)
- Semaine du Design, Courtrai (juin 2011)
- Journée « Tandem des formations » à Howest, Courtrai organisée par le Pôle.

*Avec intervention du Pôle dans le programme

BEGINNE, DAAR
OP BEDACHT ZIJN.

Presentatie Marnix Bonnike over Pôle Images
by I3DCC
3D SQUARE
Marnix Bonnike - Pôle Images

CE QU'IL FAUT AMELIORER

Davantage d'implication concrète des français dans ces projets de présence et de participation à des manifestations transfrontalières. Une pratique plus poussée de l'anglais est indispensable, aussi dans nos manifestations, afin de les rendre attractives.
Il faut aussi s'inspirer du pragmatisme de nos voisins, un réseau s'établit sur des fondements pratiques, du « gagnant-gagnant » et non sur des concepts ou des intentions.

Bilan détaillé

Lille2004, ainsi qu'un certain nombre d'institutions et manifestations régionales ont largement contribué à la reconnaissance culturelle et créative de la région depuis quelques années. Il faut maintenant confirmer cela en actions concrètes qui émanent notamment de notre cluster au service des événements transfrontaliers. Consacrer des moyens des appels à projets sur des opérations transfrontalières, nouer des partenariats ou obtenir des commandes, s'associer aux porteurs de projets ...
L'ouverture de la Cité des Images/ Imaginarium doit aussi permettre de mieux faire connaître les productions exemplaires, de leur donner une visibilité.

Une communication globale plus efficace, sur le cluster, sur les projets phare, sur le potentiel régional, est indispensable.

L'action 14 devrait, comme l'action 11, et ce dans la nouvelle stratégie 2012-2015, rejoindre l'action 6 : « Partenariats structuration euro-régionale, partenaires économiques, éducatifs et scientifiques » pour faire vivre la communauté.

EDITO

Site d'excellence de la métropole lilloise dédié aux métiers de l'Image, la Plaine Images rassemble les principaux acteurs de ces filières et, dès aujourd'hui, près d'une cinquantaine d'entreprises et plus de 800 personnes !

Le développement, l'innovation, l'essor de technologies liées aux interfaces tactiles ont révolutionné les usages.
Toute l'industrie du contenu s'est ainsi retrouvée impactée.
Jeux vidéo, multimédia, presse, audiovisuel, web…
tous répondent présents et tentent de créer les formats les plus adaptés aux écrans tactiles d'aujourd'hui et de demain.
Si l'interface structure la création de contenus, l'innovation technologique sans contenu créatif de qualité associé, est condamnée à hanter labos et showrooms pour l'éternité.
Succès des contenus et des interfaces vont plus que jamais de paire !

La Plaine Images se veut donc le lieu de rassemblement des acteurs des technologies tactiles et gestuelles, mais aussi de rencontre avec les créatifs, chercheurs et autres entrepreneurs. Nous mettons tout en œuvre pour que contenus et interfaces innovants puissent être développés de concert !
Nous vous laissons ainsi découvrir cette première publication thématique dédiée aux interfaces tactiles.
Vous y découvrirez, entre autres, un panorama de ces technologies, de leurs applications et usages.

Bonne lecture !

Maxime Couvreur,
Directeur
Plaine Images Développement

LES PANORAMAS DE LA PLAINE // 02

INTERFACES TACTILES

PANORAMA ET PERSPECTIVES

PLAINE IMAGES

15 Actions de veille

RAPPEL DE L'OBJECTIF

- Veille mensuelle sur les enjeux du Pôle Images au service de ses membres.

RESULTATS 2011 / CE QUI A MARCHE

- Concertation sur les items de veille avec la Plaine Images : « TV du futur », « Lieux culturels & technologies numériques » et « Transmédia & convergence »
- Co-réalisation avec la Plaine Images de plaquettes sur les « interfaces tactiles » et le «financement des industries créatives ».
- Participation à des événements sur des thématiques du pôle : Power to the pixel, déplacement à Eindhoven organisé par NFID, Game Connection à Paris, journée INRIA Industrie sur la télévision du futur.

CE QU'IL FAUT AMELIORER

- Pour le moment, le travail de veille, réalisé par nous tous en partenariat avec les sites et les entreprises est plus ou moins informel et pas encore bien structuré.
- Nous disposons de beaucoup d'informations notamment grâce à nos réseaux, mais nous n'avons pas mis en place d'outils technologiques pour les diffuser à nos adhérents tel qu'un blog ou encore une page Facebook car il nous manque une personne ressource dédiée.

16 Localisation de la chaîne de la valeur

RAPPEL DES OBJECTIFS

- Commande d'une étude à un Cabinet extérieur (Philgood) en 2010. Les résultats ont été rendus et font l'objet d'un rapport complet disponible au Pôle Images.

RESULTATS 2011 / CE QUI A MARCHE

- Mise en évidence des éco-systèmes des entreprises

CE QU'IL FAUT AMELIORER

- Utilisation de cette étude pour imaginer la sélection des entreprises sur les nouveaux sites
- Discussion des résultats avec les organisations professionnelles.

Bilan détaillé

Intentions

- Disposer d'une vision économique plus fine sur les filières et les acteurs du pôle
- Pour asseoir la stratégie d'accompagnement économique du pôle
  > Développement d'entreprises
  > Aménagement du territoire
  > Attractivité et promotion des compétences

Attentes

- Disposer d'une photographie des acteurs représentatifs de chacune des filières
- Dresser un profil économique de chacun de ses acteurs
- Comprendre l'économie de chacune des filières (chaines de valeur), positionner les acteurs et en tirer des conclusions en termes d'actions possibles

Les filières à observer

- Audiovisuel (et cinéma)

- Jeu vidéo
- Animation
- Musique
- Nouveaux formats

En prenant en compte les entreprises, les écoles et les centres de R&D et d'innovation
Et sur base d'entretiens individuels

La méthode

Environ 120 acteurs repérés dans un premier temps dans les « univers » suivants :

- R&D / innovation
- Écoles
- Prestataires techniques
- Structures professionnelles
- Jeu vidéo
- Audiovisuel / cinéma
- Lieux de création
- Musique / son
- Nouvelles images / formats
- Nouvelles technologies
- Animation

50 acteurs sélectionnés et représentatifs pour des entretiens individuels (acteurs connus et en voie de développement sur différentes zones géographiques)

Guide des entretiens

ANIMATION

Personne interviewée

► SECTEUR PRINCIPAL (court, long métrage, série / TV, web...)

► IDENTIFICATION

Nom de l'entreprise	
Forme juridique	
Etablissement ou siège en région	
autres établissement (France et international)	
Date de création	
Effectif total (permanent et non permanent)	
Téléphone	
Télécopie	
Adresse	
Site Web	

► CONTACT

	NOM		MAIL	Tel/ Portable
Responsable				
Adresse de contact				
Fonction				

► INFORMATIONS RÉALISATIONS

Principales réalisations	Thèmes / support	Coût	Partenaires	Diffusion
Prix / récompenses				
Approche multisupports / produits dérivés				
Principal métier (production, réalisation, commercialisation...)				
Propriétés intellectuelles				
Recherche associée à l'entreprise (interne ou collaboration labos)	Thème	Budget	Partenaire	Applications
Brevets déposés				
Equipements remarquables				
Savoir faire très spécifique				
Projets nationaux, européens ou internationaux				
Technologies clés				
Zones géographiques diffusion (% région / France/ autre)				
Autres métiers de l'entreprise				
Métiers amont / aval / complémentaires				

▶ DONNÉES ÉCONOMIQUES				
CA annuel				
Sources de CA - % en fonction différentes réalisations				
Sources de CA - % en fonction zone géographique (région / France / autre)				
Filiales	Objet			Localisation

▶ COLLABORATIONS				
Collaborations économiques de référence (ou avec une école)	Objet	Date	Acteurs	Localisation
Collaborations internationales de référence (financements européens…)				

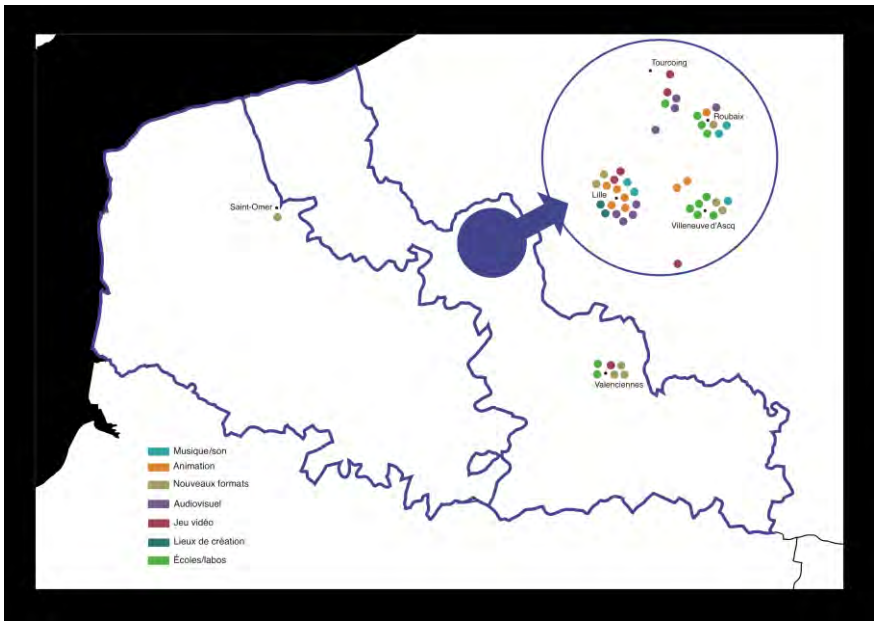
▶ ANIMATION	
Manifestations / évènements organisés en propre	
Manifestations / évènements organisés en partenariat	(ou participation salons)
Si oui, avec quel partenaire	

▶ REMARQUES
(principaux changements métiers / besoins futurs…)

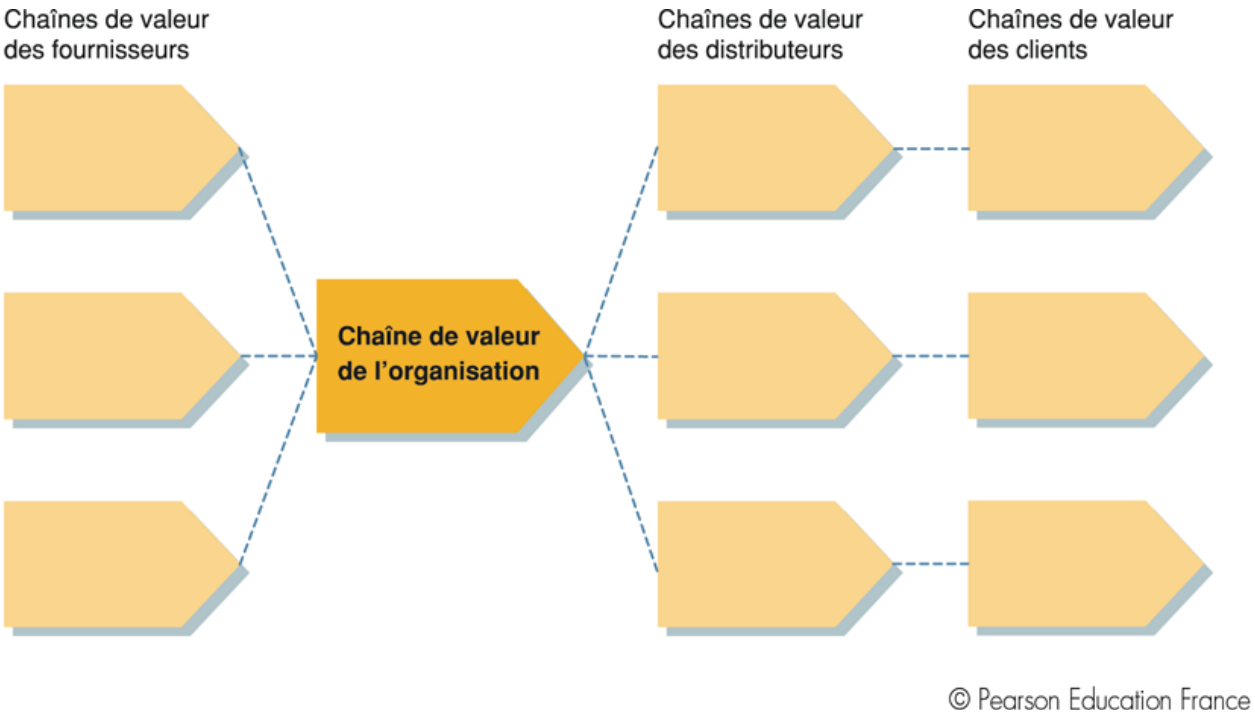
▶ QQS MOTS CLÉS CARACTÉRISTIQUES

▶ DATE DE MODIFICATION DE LA FICHE

Répartition géographique



Analyse de la chaine de la valeur traditionnelle (Michael Porter) appliquée à la filière économique (activités amont & aval)


Chaînes de valeur des fournisseurs
Chaînes de valeur des distributeurs
Chaînes de valeur des clients
Chaîne de valeur de l'organisation
© Pearson Education France

Analyse simplifiée des chaines de valeurs

- Présence de compétences « créatives »
- Manque de structuration économique orientée marché
- Manque de moyens financiers (effets de levier)
- Un enjeu majeur : la dématérialisation des supports
- Présence d'acteurs leaders
- En dehors des acteurs leaders, d'autres structures / compétences à renforcer pour structurer les filières

Mais au-delà des filières un écosystème d'affaires à étudier attentivement

Des univers a priori très diversifiés

- Métiers et objectifs hétéroclites
- Marchés professionnel et grand public
- Marchés locaux et internationaux
- Des acteurs connexes divers
- Des plateformes technologiques variées
- Des supports de diffusion / distribution différents
- Des modes de consommation en évolution

Et pourtant de nombreux points communs

- Production par cycle de projet
- Des savoir-faire proches
- Une même zone géographique d'implantation (une unité de lieu)
- Des chefs d'entreprises par passion
- Des périodes d'apprentissage longues
- Des relations existantes (mini réseau autour de chaque acteur)

3 grands niveaux d'analyse

- La filière
- Le secteur
- L'environnement

Le secteur et la filière sont trop restrictifs
L'environnement est trop large.

Besoin d'un niveau intermédiaire pertinent

- James Moore va définir en 1996 les écosystèmes d'affaires comme "une communauté économique supportées par l'interaction entre des entreprises et des individus – les organismes du monde des affaires.

- Cette communauté économique va produire des biens et des services en apportant de la valeur aux clients qui feront eux-mêmes partis de cet écosystème.

- Les organismes membres vont également inclure les fournisseurs, les producteurs, les concurrents et autres parties prenantes. A travers le temps, ils vont faire coévoluer leurs compétences et leurs rôles et vont tendre à s'aligner eux-mêmes sur la direction d'une ou de plusieurs entreprises centrales.

- Ces entreprises vont détenir un rôle de leader qui peut évoluer à travers le temps mais la fonction d'un leader de l'écosystème sera d'apporter de la valeur à la communauté car il va engager les membres à agir en partageant une vision pour adapter leurs investissements et trouver des rôles d'appui mutuels.

Les besoins transversaux aux acteurs de la filière

Rencontrer

- Echange et ouverture avec des pros d'autres secteurs
- Entretenir des relations avec les autres acteurs (collaboration / thématiques de réflexion commune)
- Dynamiser les structures professionnelles en région
- Identifier les compétences / partenaires en région / s'ouvrir aux compétences des autres filières (musique)

Comprendre / s'adapter

- Disposer d'une vision sur les évolutions / mutations des marchés / des métiers
- Identifier de nouveaux modèles économiques
- Intégrer les nouvelles organisations du travail / production
- Anticiper les ruptures technologiques

Gagner du temps

- Comprendre plus vite les mécanismes de marché (« règles du jeu »)
- Profiter de l'expérience des structures / acteurs plus matures
- Transfert de savoir-faire
- Être accompagné sur le montage des réponses aux appels d'offres
- Connaître / rencontrer des décisionnaires nationaux & internationaux
- Meilleure réactivité des acteurs publics (obtention de financements…)

S'ouvrir - se diversifier

- Orientation vers de nouveaux formats de production
- Acquisition de nouvelles compétences
- Disponibilité d'expertises nouvelles en région

- Augmenter la capacité de production en région
- Améliorer la capacité de développement commercial des produits (édition / droits…)

Être informé

- Mieux informé des actions publiques - de leurs conditions / résultats (appels d'offres) et plus de transparence (commission d'attribution)

Être accompagné

- Des « spécialistes » filières pour accompagner les acteurs
- Plateformes de portage de projets
- Incubation culturelle vers le champ économique

Être reconnu

- Une région aux compétences reconnues
- Valoriser toutes les structures au même niveau
- Travailler plus avec les grands donneurs d'ordre régionaux (des autres secteurs)
- Être mieux intégrer dans les réflexions des acteurs publics (configuration de plateformes techniques / plateaux /parcs d'activités / commissions / jury…)
- Statut juridique des indépendants
- Intégrer les labos (au croisement de la R&D et de l'économique) dans les réflexions / décisions publiques

Être valorisé

- Meilleure présence sur les grandes places de marché et vision intersectorielle
- Valoriser les compétences et références des acteurs (idée d'annuaire)…)
- Mieux scénariser les produits & services
- Ne pas laisser aux oubliettes certains métiers (post-production…)
- Plateformes de promotion / diffusion
- Valorisation des artistes / créateurs / plasticiens indépendants
- Existence de lieux de valorisation / exposition
- Améliorer la capacité de co-production en région
- Maintenir / développer les appels à projets
- Améliorer les financements structurels aux entreprises (capital-risque / capitalisation…)
- Développer de nouveaux fonds d'aides spécifiques
- Financer plus facilement l'innovation, la R&D (accès plus facile au crédit d'impôt…)
- Financer également les structures les plus petites / les collectifs
- Financement de projets transdisciplinaires

Former

- Disposer de certains profils difficiles à recruter (commercial, développeur, ingénieur…)
- Plus de moments de rencontre entre étudiants et entreprises
- Segmentation des compétences à prendre en compte pour répondre aux entreprises
- Mieux adapter certaines formations aux attentes des professionnels (adaptation aux outils & méthodes de
- l'entreprise)
- Organiser la formation continue
- Mieux intégrer la formation à la création d'entreprise
- Meilleure maîtrise de l'anglais (dirigeants et équipes)
- Mieux maîtriser la gestion de projets
- Professionnaliser les plus jeunes / les plus petites structures / les associations / les collectifs

Fixer les compétences

- Maintien / attraction des jeunes talents en région
- Aider à leur développement (financement de projets)
- Renforcer la structure des acteurs régionaux (renforcer l'existant…)
- Accueillir (résidence) des artistes / auteurs…

Innover

- Favoriser le contact avec des labos – beaucoup de domaines à explorer avec les entreprises
- Plus de présence des entreprises dans les présentations / manifestations des laboratoires
- Adaptation réciproque aux contraintes entreprises / labos
- Mieux connaître les modes de collaboration possibles avec les labos
- Simplifier le montage des dossiers de partenariats
- Meilleure adéquation du rythme entre labos et entreprises
- Accès plus facile aux aides à l'innovation
- Passerelles de R&D entre les écoles et les labos
- Encore plus de prototypage avec les labos

Tester

- Pourvoir tester de nouvelles approches (produits – interface – ergonomie) / technologies émergentes
- Pouvoir mutualiser, partager des technologies existantes
- Plateforme de test avant mise sur le marché

Les grandes attentes des acteurs

Vision stratégique

- Maintenir la créativité / originalité d'écriture comme axe majeur de valeur ajoutée, tout en s'intégrant mieux dans le champ des attentes économiques (VS formats d'auteurs) et en tenant compte de la dématérialisation des supports

Visions opérationnelles

- Accompagner le développement et le maintien des jeunes talents (auteurs / réalisateurs) en région
- Attirer des acteurs / projets plus importants en région (transfert de compétences et emploi)
- Mettre en oeuvre des moyens d'accompagnement « industriels » au regard des ambitions politiques du développement des industries de contenus (VS artisanat / « système D »)
- Comprendre les spécificités de chaque filière pour en accompagner les acteurs tout en dynamisant les croisements intersectoriels (sans oublier la scène…)
- Pouvoir tester de nouveaux formats / nouvelles technologies = anticiper des besoins / évolutions de marché
- Produire en région des projets plus ambitieux / internationaux
- Casser l'effet de monopole des producteurs parisiens et ne pas les laisser « se servir » en région (financements) au détriment de la structuration des acteurs locaux
- Développer de meilleures compétences en écriture, plus professionnelles et adaptées aux attentes de marché
- Savoir prendre plus de risques sur des formats / écriture nouvelles
- Meilleure réactivité face aux évolutions de marché

17 Identifier les partenaires économiques, éducatifs et scientifiques

RAPPEL DES OBJECTIFS

- Créer des liens privilégiés avec les pôles de compétitivité et d'excellence de l'euro-région dans le cadre du SRI et sur des sujets qui nous semblent porteurs socialement et économiquement : e-éducation, e-santé, populations défavorisées, 3ème âge, handicap, e-commerce.

Deux opérations en cours :

- Construction d'une plateforme mutualisée en collaboration avec le PICOM dans le cadre du Plan d'Investissement pour l'Avenir (PIA). Ce centre d'innovation aura pour mission principale d'offrir aux entreprises des industries du commerce et du pôle Images, une plateforme mutualisée qui développera les fonctionnalités suivantes :
  - Co-design, ou innovation participative ;
  - Des plateaux technologiques ;
  - Des vitrines et démonstrateurs ;

- Mise en place d'un projet national sur l'utilisation des jeux vidéo sérieux pour lutter contre le décrochage social et scolaire d'une frange de la population.

RESULTATS 2011 / CE QUI A MARCHE

- Nous avons aidé le Picom à répondre à l'appel à projet PFMI pour mettre en place un Retail Innovation center. Le dépôt se fera début 2012.

- Nous avons noué de premiers contacts avec Eurasanté pour travailler de concert sur une dynamique commune pour que notre région devienne leader sur le thème des « serious games » santé que ce soit pour l'information des futurs hospitalisés, la rééducation et le maintien en forme des personnes malades ou âgées, ou la formation des personnels médicaux ou paramédicaux.

CE QU'IL FAUT AMELIORER

- Après le démarrage de la collaboration avec le PICOM, il est dans notre stratégie de continuer à développer des partenariats avec les autres acteurs régionaux. Nous allons en 2012 faire la semaine de l'innovation avec les acteurs du design (Lille Design, 3pod).

- Dans le cadre de la mise en place de notre plan stratégique « Objectifs 2015 », nous clarifierons nos partenariats principaux plus clairement.

Retail Innovation Center :

Une **plate-forme d'innovation**
pour la **relation client**
et le **commerce du futur**

DES PRESTATIONS

pour accompagner les acteurs du commerce dans les projets d'innovation centrés usages

Le **Retail Innovation Center** met à disposition des entreprises clientes (enseignes et entreprises du numérique) ainsi que des laboratoires de recherche, différents types de ressources pour la réalisation de leurs projets d'innovation :

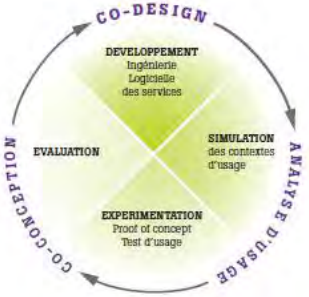
- **Des infrastructures :**
  - Un laboratoire des usages
  - Trois plateaux technologiques
  - Des démonstrateurs
- **Des prestations de services :**
  Des prestations de chefs de projet et d'assistance à maîtrise d'ouvrage qui pourront être sollicitées par les entreprises à différents stades du processus d'élaboration des projets.

UNE CINÉMATIQUE

pour favoriser des projets d'innovation par l'usage

L'innovation au sein des industries du commerce relève pour une très large part d'un processus de développement de services immatériels dont la pertinence est étroitement liée à la prise en compte du contexte dans lesquels ils sont destinés à être utilisés, en offrant à l'utilisateur (le consommateur, le vendeur, etc.) un accès intuitif à ces services.

Dans cette cinématique, le **Retail Innovation Center** met l'utilisateur en position centrale en sollicitant sa contribution de bout en bout du processus de développement.



ZOOM

Les trois plateaux technologiques

Le cœur des services proposés par le **Retail Innovation Center** est constitué de 3 plateaux technologiques dans le but de donner la capacité aux entreprises clientes de développer, simuler et tester leurs futures applications dans une démarche de co-design des services.

Plateau « HOME INNOVATION SERVICE »
Reconstitue l'espace privé du client en permettant de simuler et de tester les solutions d'usage qui relèvent de l'univers du « home commerce ».

Plateau « STORE INNOVATION SERVICE »
Met en scène un espace magasin (rayons, gondoles, caisses, cabines d'essayage, vitrines,...).

Plateau « OUTDOOR & MOBILITY INNOVATION SERVICE »
Permet de scénariser la relation client en situation extérieure et dans différents contextes de mobilité.

ZOOM

Le laboratoire des usages

L'Innovation dans l'usage par le co-design des services

Le laboratoire vise à faire rentrer la dynamique des usages dans les processus d'innovation du commerce en favorisant la participation active des utilisateurs. Dans ce but, il propose des outils, des méthodologies et des protocoles permettant de « designer » ces nouvelles applications à tous les stades : leur conception, leur expérimentation et leur évaluation.

DES ÉQUIPEMENTS TECHNOLOGIQUES

à forte valeur ajoutée :

Le **Retail Innovation Center** proposera à ses clients 2 grandes familles d'équipements répondant chacune à des finalités propres :

- **Des équipements dits de simulation :**
  Leur fonction est de reconstituer physiquement ou virtuellement les différents contextes (home, store et outdoor) dans lesquels les nouvelles applications seront ensuite mises à la disposition de l'utilisateur.

  A titre d'exemples :

  Equipements immersifs fixes et portables, réseaux de capteurs, régie son et image 2D/3D.

- **Des équipements dits interfaces utilisateurs :**
  Il s'agit de toutes les interfaces numériques sur lesquelles les nouvelles applications seront ensuite mises à la disposition de l'utilisateur.

  A titre d'exemples :

  TV connectées, smartphones et tablettes, terminaux de paiement, équipements biométriques, robots d'assistance, surfaces interactives et objets communicants.

Bilan détaillé

Le Retail Innovation Center RIC aura pour objectifs de mettre à disposition des plateformes technologiques dans des espaces adaptés, des conseils en innovation et des prestations voire de l'assistance à maitrise d'ouvrage pour aider les entreprises à innover autour des innovations commerciales. Une focale particulière sera faite sur le co-design – l'innovation se fait à partir d'idées et de potentiels besoins et non de évolutions technologiques- et le design avec l'usager dans le laboratoire des usages.

De son côté, le Pôle Images est en charge de l'animation et de l'innovation dans la filière régionale de l'audiovisuel, des jeux vidéo et plus largement de l'industrie créative et culturelle.

Les industries créatives et les entreprises du commerce ont comme point commun d'offrir **des services aux individus**, appelé clients par le Picom et spectateurs/ joueurs par le Picom.
La convergence des outils (le télephone mobile devient en plus de sa fonction première, une console de jeu mais également un moyen de paiement ou la TV devient un canal d'accès à internet donc au site marchand), mais également les changements de comportements des jeunes générations font que les usagers intégrent dans une même activité le visionnage et l'achat.

Le Pôle Images contribuera à la vie du RIC en proposant d'associer des artistes dans les projets conduits dans le laboratoire des usages.
Un autre activité qu'il est pertinent de faire en commun est le travail sur les « digital natives » et la gamification qui sont au cœurs des industries culturelles.
En effet les commerçants doivent intégrer les grandes évolutions sociales autour des réseaux sociaux et des jeux vidéo dans leur processus de vente.
Les entreprises régionales des industries créatives pourront bénéficier de l'expertise marketing des entreprises du commerce.